1/2001 9. Jahrgang / Ausgabe 87 CYBERMEDIA S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,- DM 5,90

MAN!AC

PS ONE • PS2 • NINTENDO • DREAMCAST

ERSTMALS SPIELBAR

Zone of Enders

Der PS2-Actionhit vom "Metal Gear"-Schöpfer

AGENTEN, AUTOS, ACTION

007 Racing
No one lives forever
Die Welt ist nicht genug

NICHT DEN KOPF VERLIEREN

Headhunter

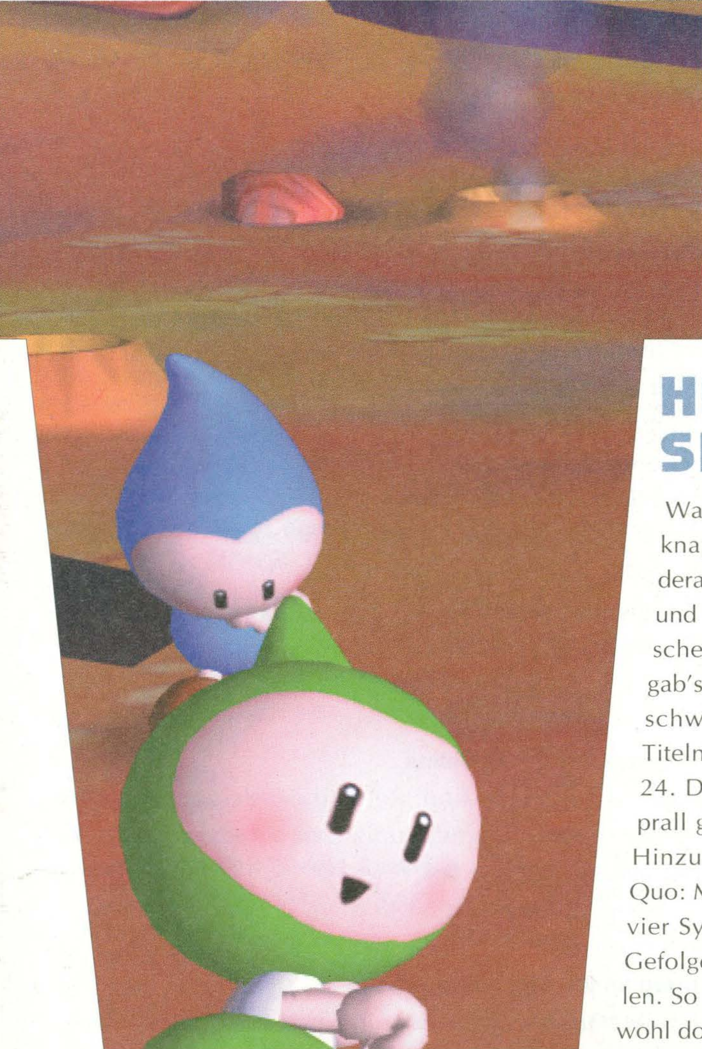
Tot oder lebendig: Segas explosiver Action-Krimi

DAS IST REKORD

58 Tests zum Fest

Driver 2, Shenmue, Tomb Raider 5, Unreal Tournament: Tops & Flops in rauen Mengen



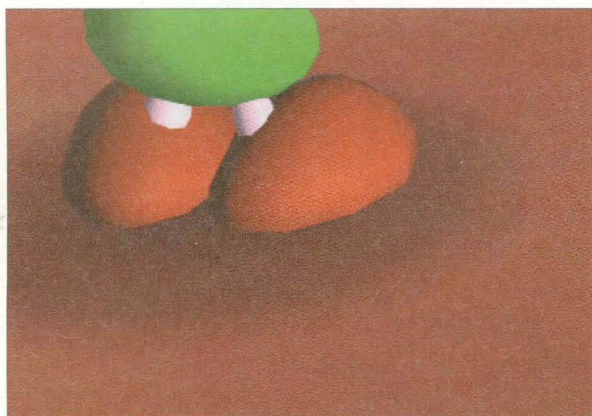


HIER KOMMT DIE SPIELEFLUT

Was für eine Weihnachtsausgabe: Nie zuvor in ihrer knapp achtjährigen Geschichte wurde die MAN!AC derart von Spieletests überschwemmt. Knapp 60 Beta- und Vollversionen aktueller Produkte füllten Schreibtische und Wohnzimmer – im Konsolen-Dauereinsatz gab's wunde Daumen, rauchende Köpfe und Magengeschwüre für die Chefetage. Warum diese Masse an Titeln um Eure und unsere Gunst buhlen, ist klar: Der 24. Dezember rückt unaufhörlich näher und mit ihm prall gefüllte Geldbeutel und ellenlange Wunschlisten. Hinzu kommt natürlich der aktuelle Konsolen-Status-Quo: Mit PSone, PS2, N64 und Dreamcast stehen gleich vier Systeme in den Regalen der Kaufhäuser, in ihrem Gefolge haben sie ein unglaubliches Aufgebot an Spielen. So schlecht, wie die Industrie oft behauptet, kann es wohl doch nicht um die Branche bestellt sein...

Da die MAN!AC seit jeher versucht, Euch über die Qualität sämtlicher erscheinender Produkte auf dem Laufenden zu halten, mussten wir auf die (zwar nicht ganz unerwartete, aber dennoch in ihren Ausmaßen überraschende) Spieleflut reagieren: So findet Ihr auf der nächsten Seite eine neu gestaltete Übersicht, in der nicht mehr sämtliche Tests mit einem Bildschirmfoto vertreten sind. Zudem führen wir mit dieser Ausgabe Kurztests von Produkten ein, die z.B. nur für eine Kinderzielgruppe gedacht sind oder bei denen es sich um 1:1-Umsetzungen oder leicht überholte Updates bereits bekannter Spiele handelt. Das gibt uns die Möglichkeit, Wichtigem, Interessantem und Innovativem aus der vielfältigen Welt des Videospiels mehr Platz in der MAN!AC einzuräumen. Trotzdem büßen unsere Wertungen auch bei kurzen Tests nichts an ihrer Genauigkeit ein: Dass wir Inhalt und Qualität eines Spiels in wenigen Zeilen wiedergeben, bedeutet nicht, dass wir uns nur nebenbei mit diesem beschäftigt haben.

Doch genug der Vorrede: Blättert einfach weiter und erfahrt, welche Perlen Euch die langen Winterabende versüßen und welchen Schrott Ihr verhassten Verwandten unter den Weihnachtsbaum legt. Wir MAN!ACs wünschen Euch ein frohes Fest, bedanken uns für Eure Treue und freuen uns auf ein Wiedersehen im Jahr 2001!



Aqua Aqua (SCi, 2000)



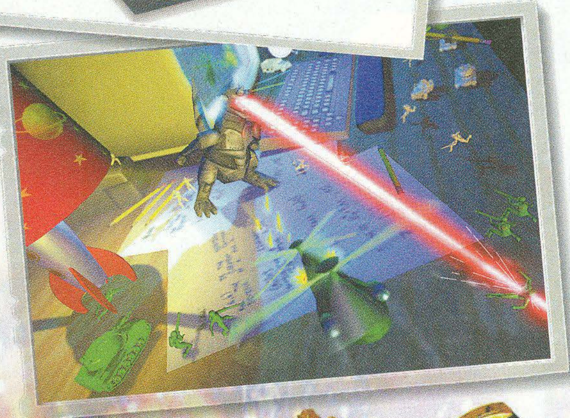
Hier kommt die *players*: Wer fürs Weihnachtsfest mit der PS2 liebäugelt, informiert sich zusätzlich mit unserem Schwestermagazin *players*. Seit dem 23. November berichtet die neue Publikation aus dem Cybermedia-Verlag über alles, was mit dem Playstation-Kosmos zu tun hat. PS2, PSone, DVD und Heimkino: Hier findet der Multimedia-Begeisterte alles, was er schon immer wissen wollte – kompetent, übersichtlich und top-aktuell. Schaut doch einfach mal rein – die Erstausgabe mit prall gefüllten 116 Seiten gibt´s zum Schnupperpreis von nur 3,80 Mark.





Da muss sich selbst Gex festhalten: mit der PS2 in den Heimkino-Himmel, ab Seite 20

Mehr als "Army Men": Über die Zukunft von 3DO lest Ihr ab Seite 16



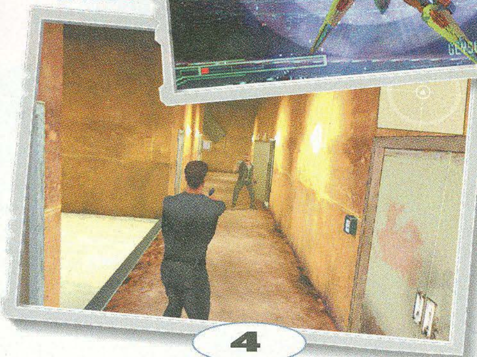
MANIAC PRESENTS



Scharfe Kurven, heiße Action: Schubst Top-Agentin Cate Archer James Bond vom Ego-Shooter-Thron? Ab Seite 12 erfahrt Ihr mehr.



Angespielt: Konamis Mech-Spektakel "Zone of the Enders" nähert sich der Fertigstellung – ab Seite 6



Colt Seavers Nachfolger: Segas "Headhunter" macht mit flüchtigen Gangstern ab Seite 8 kurzen Prozess.

NEWS

FEATURE

TIPPS & TRICKS

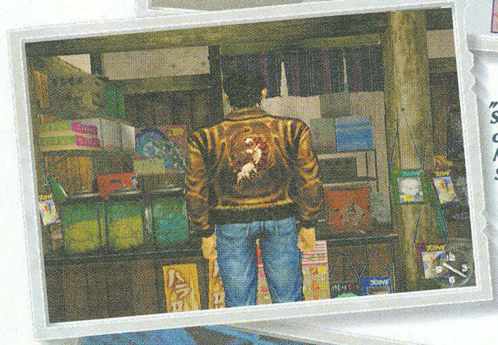
RUBRIKEN

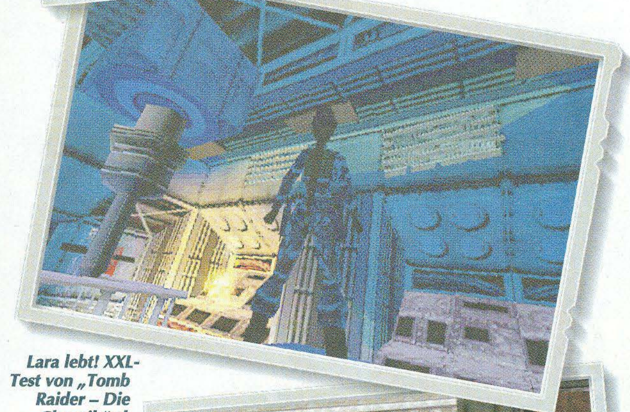
PAL-TESTS

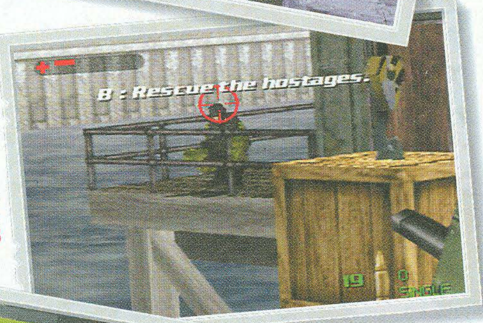
IMPORT-TESTS



Tanner Undercover: Die spektakuläre Gangster-Jagd ab Seite 36


„Shenmue": Yu Suzukis Dreamcast-Epos im Mega-Test ab Seite 40

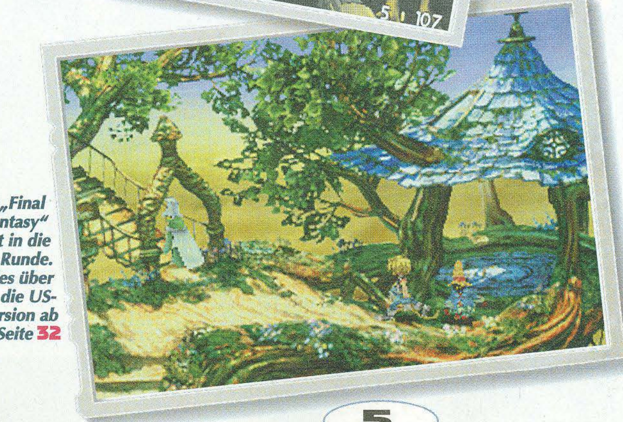

Lara lebt! XXL-Test von „Tomb Raider – Die Chronik" ab Seite 50



Bond ballert! „Die Welt ist nicht genug" ab Seite 56



Eidos' brillanter Ego-Shooter „Timesplitters" ab Seite 54


„Final Fantasy" geht in die 9. Runde. Alles über die US-Version ab Seite 32

Giganten am Himmel

Konamis PS2-Mech-Spektakel „Zone of the Enders" nähert sich der Fertigstellung. Wir schwangen uns ins Cockpit einer spielbaren Version und berichten von der Roboterfront...


Im Tutorial macht Euch Bordcomputer ADA mit der Mech-Steuerung vertraut

Wir schreiben das 22. Jahrhundert: Auf der Suche nach neuen Lebensräumen hat die Menschheit die Erde verlassen und sich in die Weiten des Sonnensystems aufgemacht. Der Mars ist schon lange besiedelt, als nächster Planet steht Jupiter auf der Kolonisations-Liste. Doch noch ist die Oberfläche nicht bewohnbar. Urbar machen ihn die Arbeiter, die mit ihren Familien auf der riesigen Satelliten-Station Antilia im Orbit des Planeten wohnen – wegen der Entfernung zur Erde auch als 'Ende der Welt' bekannt. Held von "Zone of the Enders" ist der 14-jährige Leo Stenbuck: Stets auf der Suche nach waghalsigen Abenteuern brechen er und seine Freunde in eine geheime Fabrik der 'UN Space Force', kurz UNSF, ein. Just in diesem Moment wird Antilia von einem brutalen Kommando des fanatischen Militärregims BAHRAM überrannt. Fatalerweise scheinen es die Terroristen auch noch auf die gleiche Fabrik wie Leo und seine Kumpels abgesehen zu haben. Im Herzen der Anlage kommt es zur blutigen Schlacht zwischen Angreifern und den Antilianern. Während Leos Freunde im Kugelhagel fallen, stößt der Jüngling bei seiner Flucht auf das offensichtliche Ziel des BAHRAM-Angriffs: einen gigantischen Kampfroboter. Ohne zu zögern schwingt Leo sich ins Cockpit; sein größtes Abenteuer hat soeben begonnen. Dass er einen besonderen Mech unterm Hintern hat, merkt der Teenager sofort. Eine freundliche CPU-Stimme, die sich als ADA vorstellt, heißt den unbekannten Piloten willkommen und klärt Leo in einem Tutorial-Szenario über die Steuerung und die umfangreichen Waffensysteme der Kriegsmaschine auf. Mit dem Analogstick dirigiert Ihr den Stahlkoloss durch die weitläufigen Arenen, dank Raketenrucksack ist Ausweichen in die Höhe und Tiefe ebenfalls möglich. Um reaktionsschnell feindlichen Lasersalven entgehen zu können, besitzt der Mech einen Boost, der Euch kurzfristig einen Turboschub verleiht. Besonders interessant ist das Waffenarsenal: Mit einer Standard-Partikelkanone feuert Ihr dank automatischer Zielfunktion auf den nächstbesten Gegner, geht Ihr auf Tuchfühlung, schaltet ADA automatisch in den Nahkampfmodus um. Mit gezücktem Laserschwert hauen sich die Blechgesellen so aus nächster Nähe die Stahlköpfe ein. Zahlreiche Extrawaffen sorgen für besonders explosive Action: Neben einer tödlichen Hochfrequenz-Gatlinggun konnten wir in der Vorabversion bereits auf eine Laserhellebarde sowie Hightechminen zurückgreifen. Letztere haften auf Knopfdruck an Boden oder Decke und senden senkrechte Strahlen

Leo Stenbuck: *Der vierzehnjährige Hauptheld des Spiels wohnt mit seinen Eltern auf der Jupiter-Raumstation Antilia. Eigentlich ist er ein ruhiger Typ, der sich aus Konflikten stets heraushält. Der schicksalhafte Ausflug mit seinen Freunden soll Leos Leben auf dramatische Weise verändern.*

Celvice Klein: *Wie Leo lebt auch die gleichaltrige Celvice 'am Ende der Welt'. Aufopferungsvoll kümmert sich das warmherzige Mädchen in einem Heim um Waisenkinder. Ungewollt wird sie mit Leo in die Schlacht verwickelt.*

Viola: *Am Steuer Ihres Mechs Neith kämpft das rothaarige Mädchen auf der Seite der Terroristengruppe BAHRAM. Trotz Ihres jungen Alters von 22 Jahren sucht die abgebrühte Pilotin auf dem Schlachtfeld eigentlich nur einen Platz zum Sterben. Im Verlauf des Spiels werden Leo und Viola zu erbitterten Rivalen.*



Roboter gegen Roboter: Im Nahkampf zückt Euer Mech automatisch ein wuchtiges Laserschwert.



Helfer in der Not: In leuchtenden Würfeln findet Ihr Extrawaffen, Munition und energiespendende Medi-Paks.



Fiese Waffe: Gerät ein feindlicher Roboter in Euer geschickt positioniertes Laserminenfeld, wird ihm kontinuierlich Energie abgesaugt.







Im freien Spiel (links) beobachtet Ihr die Flugrouten des Feindes. Kommt Ihr zu nah, beginnt der nächste Kampf.





"Wir sind mit der Leistung der PS2 sehr zufrieden!"

Über die Entwicklung von "Z.O.E" sprach MAN!AC mit Chef Direktor Noriaki Okamura. Als Programmierer arbeitete er bereits bei "Policenauts" mit Star-Designer Hideo Kojima zusammen.





'Mechtig' prächtig: Im Kampf sorgen spektakuläre Spezialeffekte für furiose Roboter-Action.

aus. Vor allem bei hartnäckigen Verfolgern bewährt sich dieses moderne Kriegsgerät. Werft Ihr eine Handvoll Minen hinter Euch, gerät der Angreifer in einen wahren Wald aus Laserstrahlen, die sich gnadenlos durch seine Titanpanzerung fressen. Nach der Einführung in die Steuerung findet Ihr Euch auf dem äußeren Gelände der UNSF wieder. In dem riesigen dreidimensionalen Areal habt Ihr völlige Bewegungsfreiheit. Karte und Radar klären Euch nicht nur über die Position feindlicher Kampfeinheiten auf, sondern zeigen auch Extracontainer an, die mit Zusatzmunition oder energiespendenden 'Repair Kits' gefüllt sind. In jeder Arena gilt es, unterschiedliche Aufgaben zu erledigen: So säubert Ihr die Gegend von gegnerischen Stahlkolossen oder sichert verstreute Keycards. Laut Konami wird das Kriegsgeschehen in eine epische Science-Fiction-Geschichte im besten Anime-Stil eingebettet sein, erzählt durch Zwischensequenzen in Echtzeitgrafik und hochauflösende Renderfilme.

In unserer Vorabversion war zwar nur der erste Auftrag spielbar. Doch das Gesehene machte Lust auf mehr: Traumhaft geschmeidig fliegt Euer Roboter durch die Arenen, von Pop-Ups, Nebel oder Ruckeleinlagen keine Spur. Selbst im heißesten Gefecht werden Eure Augen mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde verwöhnt. Die Kämpfe sind das absolute Highlight des Spiels: Jeder Schlagabtausch ist von fulminanten Licht- und Explosionseffekten begleitet. Legt Ihr ganze Gebäude in Schutt und Asche, verschwimmt das Bild kurzzeitig in einem überzeugenden Blurreffekt, der durch einen realistischen Rauchschleier abgelöst wird. Aber auch spielerisch hat "Z.O.E." einiges auf dem Kasten: Nach kurzer Zeit geht die komplexe Steuerung des Mechs leicht von der Hand. Die einzelnen Gegner erfordern unterschiedliche Angriffstaktiken, das umfangreiche Waffenarsenal lässt sich strategisch sinnvoll einsetzen.

Mit "Z.O.E." nähert sich ein Action-Highlight, das endlich einmal zeigt, zu welchen technischen Leistungen die PS2 fähig ist. Da "Metal Gear Solid"-Mastermind Hideo Kojima als Produzent fungiert, dürfte auch für spielerische und inhaltliche Güte gesorgt sein. *cg*

Zone of the Enders!

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	PS2
D-RELEASE	Frühjahr 2001

Stahlgewitter im Weltall: Bombastische Roboterschlacht mit beeindruckender Technik und Action Nonstop. Ein potenzielles PS2-Highlight.

Wird "Z.O.E." auf CD oder DVD erscheinen?

OKAMURA: Weil das gesamte Spiel einfach nicht auf eine CD-Rom passt, werden wir uns wahrscheinlich für eine Veröffentlichung auf DVD entscheiden.

Sind Sie zufrieden mit der PS2-Hardware oder gab es Probleme?

OKAMURA: Ich bin sehr zufrieden mit der Hardware. Natürlich weiß ich, dass wir noch nicht in der Lage sind, 100 Prozent des technischen Potenzials zu nutzen. Insofern schreibt uns die PS2 momentan noch vor, was wir verwirklichen können und was nicht. Auf der PS2 zu programmieren ist in der Tat recht schwierig.

Haben Sie das viel beschworene 'Anti-Aliasing'-Problem in den Griff bekommen?

OKAMURA: Die Schwierigkeit mit der fehlenden Kantenglättung besteht nach wie vor. Allerdings konnten wir das Problem durch einige Design-Tricks und andere Techniken größtenteils umgehen.

Haben Sie sich beim Design von "Z.O.E." an irgendwelchen Vorbildern orientiert?

OKAMURA: Als ich das erste Mal über das Konzept von "Zone of the Enders" nachgedacht hatte, wollte ich, dass der Spieler quasi als Hauptdarsteller einer Roboter-Zeichentrickserie agiert. Dieses Genre ist in Japan unheimlich beliebt, deshalb könnte man Mech-Universen wie 'Gundam' natürlich als Inspiration bezeichnen.

Wieviele Levels erwarten den Spieler?

OKAMURA: Es wird mehr als zehn Einsätze geben. Alle Missionen spielen auf der Raumstation Antilia in der Nähe des Planeten Jupiter.

Stichwort Netzwerk und Splitscreen: Wird "Z.O.E" auch mehreren Spielern Spaß bieten?

OKAMURA: Nein, es wird keine 'echten' Mehrspieleroptionen geben. Nach Beendigung des Solo-Abenteuers können zwar zwei menschliche Piloten in einer speziellen Arena zum Duell antreten, Splitscreen- oder Link-Kabel-Features sind aber nicht geplant.

Was ist ihre bisherige Meinung über die 'Next Generation'-Konsolen?

OKAMURA: Momentan befinden wir uns in einer Situation, in der der Konsument vorrangig durch bombastische Optik von einem Produkt angesprochen wird. Ich glaube, dass Spiele in Zukunft die Konsolen nicht nur in puncto Technik ausreizen, sondern auch die neuen inhaltlichen Möglichkeiten nutzen müssen. In Bezug auf 'Internet Gaming', hoffe ich beispielsweise, dass japanische Haushalte irgendwann den ganzen Tag online sein werden.



Durch besonders kräftige Explosionen werden Eure Sensoren gestört und das Bild verschwimmt





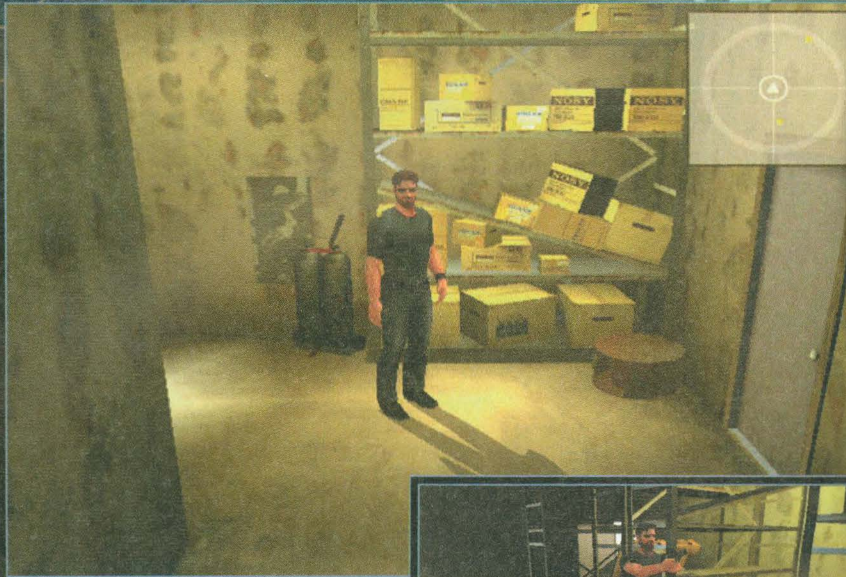


Durchblick: Dank rotierbarer Karte bleiben Euch keine Geheimnisse verborgen.

Ein Colt für alle Fälle

WORK in PROGRESS

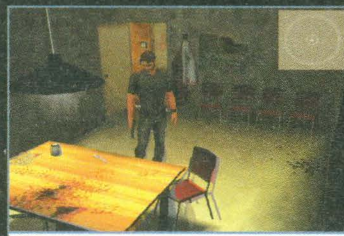
Verbrechen lohnt sich nicht! Zumindest, wenn es nach Segas neuestem Action-Adventure "Headhunter" geht. Hier werdet hier zum knallharten Joypad-Kopfgeldjäger.



In einem zwielichtigen Lagerhaus stoßt Ihr auf Kisten mit merkwürdiger Aufschrift. Liegen hier die Organe Unschuldiger gestapelt?



Wie im richtigen Leben: Realistische Echtzeit-Schatteneffekte dienen der Atmosphäre.



Mächtig verdächtig: Der blutverschmierte Tisch zeugt von einem grausamen Verbrechen.

Amerika in naher Zukunft: Eine faschistische Regierung hat die Kontrolle über die einstmals so freien Vereinigten Staaten erlangt. Mit dramatischen Folgen: Zahlreiche Verbrecher-Organisationen terrorisieren die Bevölkerung. Galten im ausgehenden 20. Jahrhundert noch Waffen- und Drogenschiebereien als Haupteinnahmequellen zwielichtiger Geschäftemacher, hat die Kriminalität wenige Jahre später eine völlig neue Qualität erreicht. Das richtig große Geld wird in Zukunft mit illegalem Organhandel gemacht. Dank enorm fortgeschrittener Medizin kann so ziemlich jedes Körperteil durch das passende Gewebe ersetzt werden. Wer es sich leisten kann, braucht nicht länger auf staatliche Wartelisten zu bauen. Skrupelose Verbrecher besorgen das gewünschte menschliche Ersatzteil – meist allerdings von unfreiwilligen Spendern. Die unterbesetzte Polizei sieht sich dem grausamen Treiben gegenüber hilflos, von der Regierung kann die Bevölkerung keinerlei Hilfe erwarten. Längst gilt es als sicher, dass die Führungskräfte der USA mit den Kriminellen gemeinsame Sache machen, sich sogar größtenteils aus deren Reihen rekrutieren. In diesem undurchdringlichen Sumpf aus Lügen und Korruption setzen Geschädigte auf eine neue Hoffnung: Kopfgeldjäger erledigen für bare Münze, was die Polizei nicht mehr schafft: Verbrecher zu verfolgen und einer irdischen oder gleich der himmlischen Gerichtsbarkeit vorzuführen.

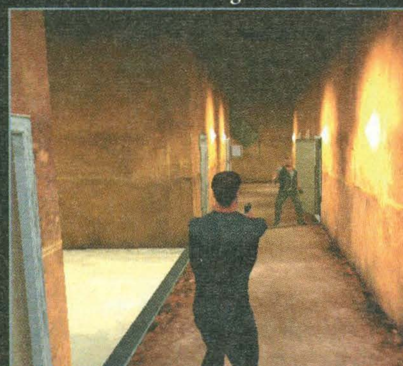
In Segas 3D-Action-Adventure schlüpft der Spieler in die Rolle eines freischaffenden Racheengels in einer kalifornischen Großstadt. Eingebettet in eine epische Rahmengeschichte um Verrat und Korruption legt Ihr Euch in zahlreichen Missionen mit dem Ganovenpack an. Auf ei-

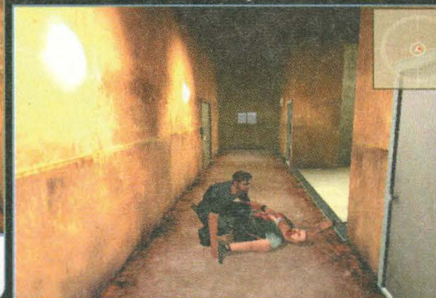






Ohne Helm gleich doppelt cool: Die rasante Motorradfahrt unterbrecht Ihr an festgelegten Punkten, um die Gangsterhatz zu Fuß fortzusetzen.





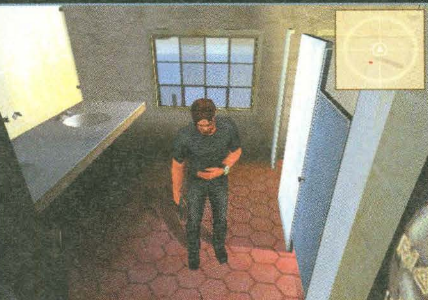
Wer nicht hören will muss sterben: Nach einem kurzen Schusswechsel liegt der gesuchte Verbrecher in seinem Blut.

Dichtung und Wahrheit

Als Mitte der Achtziger Colt Seavers in der TV-Serie "Ein Colt für alle Fälle" auf Jagd nach Kautionsflüchtigen ging, war für Heerscharen von Halbwüchsigen der Berufswunsch klar: Kopfgeldjäger. Dicke Autos, heiße Bräute und spannende Abenteuer – eine romantische Wunschvorstellung, die von artverwandten Action-Serien wie "Stingray" oder "Renegade" weiter genährt wurde. Doch das Bild vom edelmütigen Einzelgänger entspricht nicht der Realität: Der Berufsstatus des Kopfgeldjägers beruht auf einer vagen gesetzlichen Defintion. In den USA darf jeder, der von Kautionsmaklern mit der Suche nach einem Flüchtling beauftragt wurde, ohne Durchsuchungsbefehl in Häuser eindringen und 'mit der erforderlichen Gewalt' Personen festnehmen. Dabei geraten häufig Unschuldige ins Visier der Hobby-Polizisten, nicht selten kommt es zu Todesfällen. Eine 'richtige' Ausbildung gibt es nicht, in nur dreitägigen Seminaren werden 'Bountyhunter' geschult.



Bei den Bewegungsabläufen legten sich die Entwickler ins Zeug: Je nach Situation streift Ihr sorglos oder geduckt mit gezückter Waffe durch die Gänge.



Aua: Verwundungen wirken sich wie bei "Resident Evil" negativ auf Eure Laufgeschwindigkeit aus.

nem coolen Motorrad knattert Ihr von einer Mission zur nächsten, per Funkgerät gibt Euch das Hauptquartier während der Fahrt Einzelheiten über den Auftrag bekannt. Am Einsatzort angekommen, beginnt die Ganoven-Jagd erst richtig: Im 3D-Action-Adventure-Stil infiltriert Euer fein animierter Polygonheld mit gezücktem Revolver Fabrikhallen und Wohnhäuser, ein Radar gibt Auskunft über Personen, die sich im Gebäude befinden. Beim Umgang mit der Schusswaffe ist Vorsicht geboten: Nicht jeder blinkende Punkt muss ein schwerbewaffneter Mörder sein – die Erschießung Unschuldiger solltet Ihr tunlichst vermeiden. Natürlich ergeben sich die wenigsten Verbrecher widerstandslos. Ist ein Kampf nicht zu vermeiden, verlässt sich der professionelle Gaunerschreck auf seine Karatekünste oder ein umfangreiches Waffenarsenal. Neben dem umfangreichen Solo-Abenteuer sollen laut Sega auch actionreiche Mehrspielermodi samt Internetunterstützung zur furiosen Kopfgeldjagd locken. *cg*

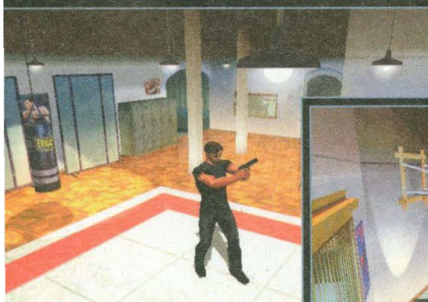
Der Entwickler

Amuze präsentiert mit "Headhunter" sein Videospieldebut. Die jungen Schweden mit Hauptsitz in Stockholm wollen sich bei ihren künftigen Projekt vorrangig auf Multiplayer- und Netzwerkaspekte konzentrieren. Wer gerade auf Jobsuche ist sollte mal auf der offiziellen Homepage www.amuze.com vorbeisurfen. Momentan benötigen die aufstrebenden Nordlichter nämlich noch reichlich kreative Verstärkung für ihr Team.

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
D-RELEASE	Frühjahr 2001

Headhunter

Auf Gangsterjagd im 21.Jahrhundert: Hartes und spannendes 3D-Action-Adventure in einem üppigen Zukunftsszenario.



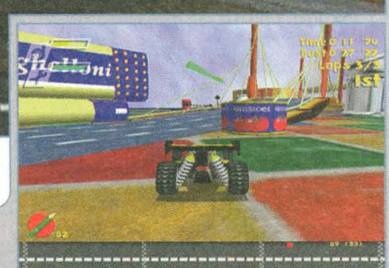


Halt Dich fit: Im Trainingsraum sucht Ihr nach schwitzenden Gangstern.

Spielzeug-raserei



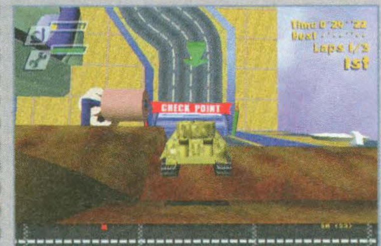
Kreuz und quer durchs Kinderzimmer: Grüne Pfeile markieren den Streckenverlauf für das Zahnpasta-Mobil.



Wer suchet, der findet: Im Kampf um den ersten Platz solltet Ihr immer nach versteckten Abkürzungen Ausschau halten.



No Cliché kennen sich aus im Kinderzimmer. Das bewiesen die Franzosen zuletzt mit "Toy Commander". Die Mischung aus Flug-, Renn- und Geschicklichkeitseinlagen erfreute als einer der innovativsten Start-Titel für den Dreamcast.
"Toy Racer" enführt Euch erneut ins Spielzeugland, diesmal allerdings in Form eines reinrassigen Rennspiels. Auf zahlreichen Strecken rast Ihr vorbei an gigantischen Bauklötzetürmen und überdimensionierten Malstiften von Checkpoint zu Checkpoint. Spätere Kurse führen durch Küche und Wohnzimmer, inklusive Konservendosen- bzw. Sofa-Sightseeing. Das Streckendesign ist dabei genauso ungewöhnlich wie die Umgebung. Klassische Renn-Ovale wechseln sich mit verzweigten Labyrinthen ab, auf würfel-förmigen Kursen brettert Ihr schonmal senkrecht die Wände hoch. Natürlich seid Ihr auf der Jagd nach der Bestzeit nicht alleine auf der Piste: Allerlei Spielzeuggesindel hupt, drängelt und schubst mit Euch um die Wette. Genre-typische Extras wie Raketen oder Maschinengewehr bringen die nötige Action ins Rennen. Besonders vielseitig ist das Fahrzeugangebot: Vom flotten F1-Boliden bis zum bulligen Pick-Up reicht die Palette, sogar am Steuer eines knatternden Sherman-Panzers dürft Ihr Platz nehmen. Alle Gefährte unterscheiden sich in puncto Beschleunigung und Drift-Verhalten. So setzt Ihr Euch im Rennwagen binnen Sekunden nach Start vor das Teilnehmerfeld, rauscht in Kurven aber schnell an die Leitplanke. Panzerkommandanten hingegen kommen zwar langsamer in Fahrt, dafür verträgt das Stahlungetüm aber mehr Treffer als alle anderen Vehikel.
Die Optik ist bunt und flüssig und auch spielerisch hat "Toy Racer" das Zeug zum Funracer-Hit auf dem Deamcast. cg



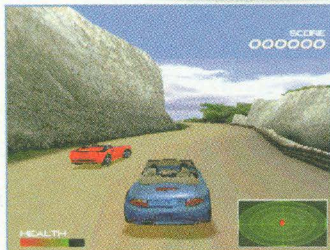


Keine optische Täuschung: Gleich brettert der Panzer die Wand hoch – die Kamera schwenkt entsprechend mit.

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
D-RELEASE	Januar 2001

Toy Racer

Qualmende Reifen im Kinderzimmer: Vielversprechender Spaßraser mit abwechslungsreichen Kursen und großem Fuhrpark.




Verfolgungen dürfen bei anständigen Agenten-Abenteuern nicht fehlen. Besonders nützlich sind Rauchgenerator, Ölwerfer und Laser-Reifenschlitzer.





Der Einsatz von Raketen ist nicht nur bei Bodenzielen (links) empfehlenswert. Auch Hubschrauber holt Ihr damit vom Himmel.

Lizenz zum Schrotten

Playstation-Agenten aufgepasst! Steigt ein in die edelsten Luxus-Karossen und erledigt als smarter Geheimdienstler bei "007 Racing" brisante Missionen.



Originell: Steuert Euren 7er BMW aus Sicht von mehreren, sich drehenden Überwachungskameras.

Der englische MI6-Agent 007 ist nicht nur Meister im Umgang mit Waffen und Frauen – auch beim Autofahren macht ihm so schnell keiner was vor. Hoffentlich seid Ihr ebenfalls Profis im Umgang mit Joypad und virtuellen PS-Monstern, denn im neuesten James-Bond-Abenteuer "007 Racing" dreht sich alles um die waffenstarrenden Vehikel des Filmhelden. In dem ungewöhnlichen Action-Rennspiel findet Ihr zahlreiche Polygon-Abbilder der bekannten PS-Monster – vom edlen Aston Martin DB5 über den sportlichen BMW Z3 bis hin zur familientauglichen Limousine BMW 750iL.

Der englische Entwickler Eutechnyx (u.a. "Die 24 Stunden von LeMans" für PSone) orientierte sich ungeniert an Titeln wie "Driver" und "Carmageddon": In mehr als einem Dutzend Missionen müsst Ihr mit Eurem Fahrzeug Terroristen ausschalten, feindliche Autos schrotten oder Bomben entschärfen – eine detaillierte Liste mit zu erfüllenden Aufgaben erhaltet Ihr vor jedem Level vom MI6-Hauptquartier. Neben fahrerischem Können ist dabei der Einsatz zahlreicher, ins Auto integrierter Waffen notwendig. Maschinengewehre, Raketen-, Rauch- und Ölwerfer sind in den meisten Missionen als Grundausstattung in Eurem Spionage-Fahrzeug eingebaut. Zusätzlich hantiert Ihr je nach Auftrag mit nützlichen Erfindungen aus Qs Bastelwerkstatt: Vom elektronischen Bombendetonator bis hin zum Reifenschlitzer auf Laserbasis reicht die Palette der ausgefallenen Agenten-Werkzeuge.

Der Spielablauf ist flott und abwechslungsreich zugleich: Meist erlebt Ihr innerhalb einer Mission rasante Rennduelle, explosive Gefechte und taktisch angehauchte Mini-Aufträge, wie beispielsweise das Setzen von Lasermarkierungen für einen Luftangriff. Die Fahrzeuge und Waffensysteme lassen sich dank simpler Tastenbelegung leicht beherrschen, ein eingeblendeter Radar informiert Euch über das nächste Ziel.



Im Zweispieler-Modus dürft Ihr Euch gegenseitig schrotten. Dazu stehen alle Waffen und Autos der Story-Variante parat.

Optisch präsentiert sich "007 Racing" noch unausgegoren: Hübsch designte Wagenmodelle und viele unterschiedliche Landschaftsabschnitte (u.a. Amsterdam, Südafrika, Monte Carlo und New York) stehen pixeligen Texturen sowie zahlreichen Grafikfehlern gegenüber. Sound und Musik sind da schon wesentlich ausgereifter: Sattes Motorenbrummen, grelles Reifengequietsche und diverse Abwandlungen des berühmten Bond-Themas sorgen für passende Action-Atmosphäre. Habt Ihr einen weiteren Agenten in Eurem Bekanntenkreis, dann dürft Ihr via Splitscreen zu aufreibenden Duellen antreten. *os*

007 Racing

HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: PSone
BRD-RELEASE: Dezember

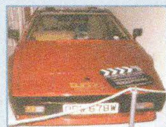
Rasen, Rammen und Zerstören als britischer Geheimagent: Explosive Mischung aus Rennspiel und taktisch angehauchter Action.

Agenten-Spielzeug

Viele der im Spiel eingebauten Waffensysteme orientieren sich an den berühmten Film-Vorbildern. Im folgenden wollen wir Euch die sechs prominentesten Bond-Fahrzeuge und ihre Spezialfähigkeiten näher vorstellen.



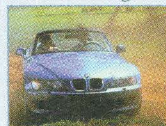
ASTON MARTIN DB5: Ein Klassiker aus den Anfängen mit Sean Connery als 007. Der silberfarbene Sportwagen verfügt u.a. über eingebaute Maschinengewehre, Raucherzeuger, Ölwerfer, Reifenschlitzer, drehbare Länderkennzeichen und ein schussicheres Schild für die Heckscheibe.



LOTUS ESPRIT TURBO: Das rassige Sportmobil wurde in den Händen von Q zu einem Multitalent – Roger Moore ging damit sogar auf eine ausgedehnte Tauchfahrt. Als Agenten-Extras sorgten nicht zuletzt Wasser-Luft-Raketen, Harpunen-Gewehre und ein praktisches Periskop für explosive Unterhaltung.



ASTON MARTIN VOLANTE V8: Die aufgemotzte Fortentwicklung des DB5 glänzte mit einigen atemberaubenden Gimmicks. Raketenwerfer hinter den Frontscheinwerfern, zuschaltbarer Düsenantrieb, ausfahrbare Skier und ein Selbstzerstörungsmechanismus schufen einen würdigen DB5-Nachfolger.



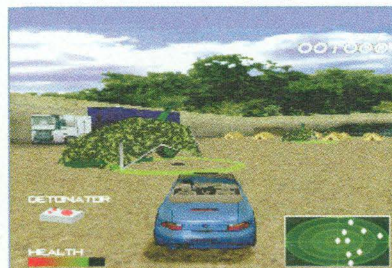
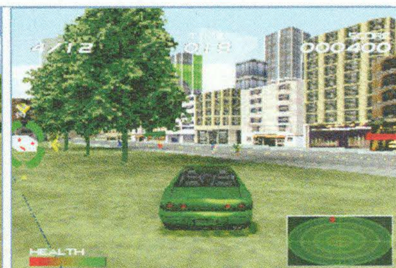
BMW Z3: Mit der Verpflichtung von Schönling Pierce Brosnan stieg 007 auf bayerische Qualitätsarbeit um. Von den angepriesenen Waffenqualitäten war in 'Golden Eye' allerdings wenig zu sehen: Radar, Stinger-Raketen und Fallschirm-Notbremse sind einige der eingebauten Features.



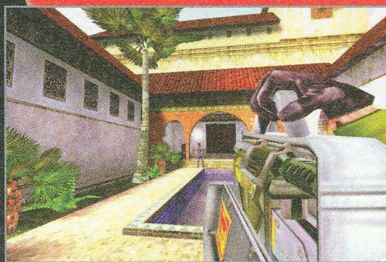
BMW 750IL: Nach dem sportlichen Z3 geht's beim wesentlich größeren 750er-Modell gemächlicher zu. Dafür verfügt die Limousine über eine geniale Fernsteuerung via Handy, selbstaufpumpende Reifen, Spike-Werfer und einen Mini-Raketenwerfer im Bereich des Schiebedaches.

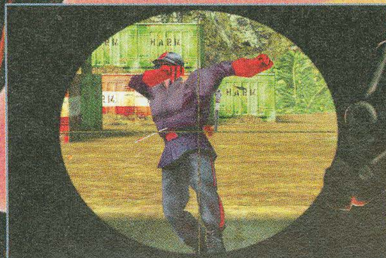


BMW Z8: Die bisher letzte Inkarnation eines extravaganten Agenten-Wagens. Leider war in 'Die Welt ist nicht genug' nur wenig von dem sexy Roadster zu sehen, der zu allem Übel in der Mitte zersägt wurde.

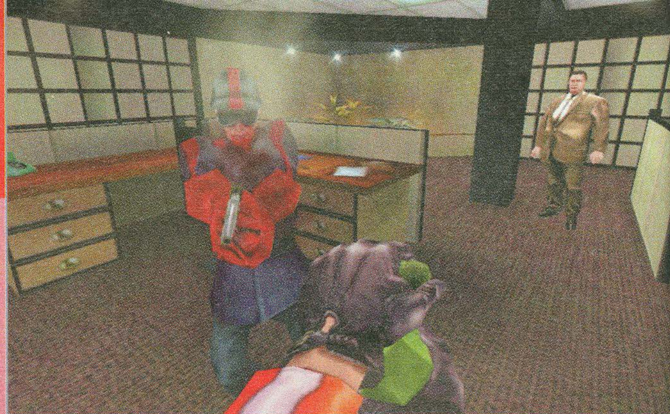



Grüne Markierungen bzw. Pfeile und detaillierte Radaranzeigen dienen der Orientierung: Egal ob im Dschungel oder der Stadt – das eingebaute GPS-System ist immer hilfreich.





Ob brachial oder unauffällig – Cates Waffenschrank lässt mit Raketenwerfer und Sniper-Gewehr keine Wünsche offen.



Alle Mann in Deckung! Per Handgranate vernichtet sexy Cate komplette Büroeinrichtungen inklusive Personal.

Sexy & gemein

007 kriegt Konkurrenz: Top-Spionin Cate Archer legt ihre Feinde mit entwaffnendem Charme und brachialer Feuerkraft aufs Kreuz - im poppigen 'Sixties-Style'.

WORK in PROGRESS



Ahoi Matrose! Mit der Armbrust erwehrt sich Cate mürrischer Seeleute.

Die Vormachtstellung maskuliner Videospielheroen scheint endgültig passé: Nach Superstar Lara Croft und den wohlproportionierten 'Danger Girls' betritt mit der brünetten Cate Archer eine weitere sexy Heldin die Konsole-Bühne. Und wie Ihre Vorgängerinnen setzt sich die smarte Schottin mit vollem Körpereinsatz und dicken Ballermännern gegen böse Buben zur Wehr. Allerdings völlig ohne Jump´n´Run-Einlagen: "No one lives forever" verspricht klassische Egoshooter-Action in bester James-Bond-Tradition.

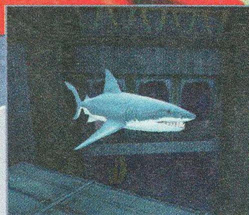
Vom Saulus zum Paulus

Der Lebenslauf von Cate beginnt tragisch: Bei ihrer Geburt stirbt die Mutter, 14 Jahre später nimmt sich ihr depressiver Vater mit einem Kopfschuss das Leben. Mangels Verwandtschaft wird Cate in einem Heim untergebracht. Doch durch die traumatischen Kindheitserlebnisse hat die Seele des Mädchens einen dauerhaften Knacks abbekommen: Immer häufiger treibt sich die junge Cate auf



Aus dem Weg! Kleine Fahreinlagen auf Moped oder Rennschlitten sorgen für Abwechslung.

Um die Welt mit Cate





IN DER KARIBIK: Kein Urlaub unter Palmen, sondern heiße Action erwartet Cate in der Südsee. Ein gemütlicher Wrack-Tauchgang wird von hungrigen Haien und feindlichen Froschmännern gestört. Bei einem Inselausflug kommt es in altertümlichen Tempelruinen ebenfalls zum Kampf mit HARM-Personal.



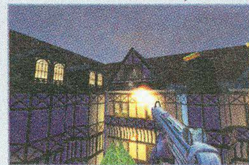


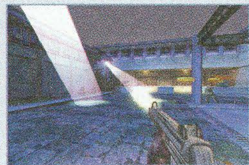
IN DEN ALPEN: Inmitten idyllischer Berge haben HARM-Bösewichte ein geheimes Hauptquartier aufgeschlagen. Nach heißen Gefechten und einer frostigen Fahrt auf dem Schneemobil infiltriert Cate eine mysteriöse Hütte.



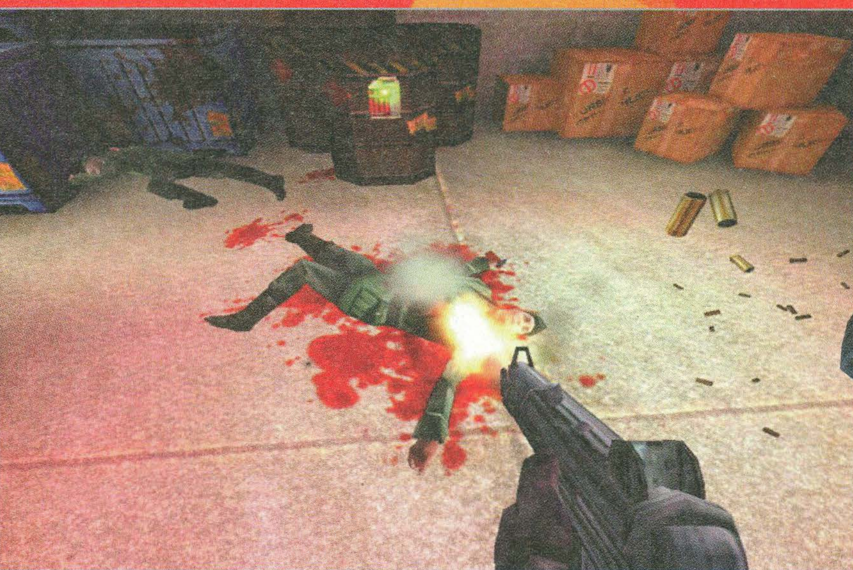


IN MAROKKO: Auf den staubigen Straßen von Marrakesch erhaltet Ihr Hilfe von der Bevölkerung. Ein Verkäufer versucht, einen HARM-Agenten in ein Gespräch zu verwickeln, damit Cate vorbeischleichen kann. Doch das Ablenkungsmanöver misslingt: Ihr werdet entdeckt, und wieder sprechen die Waffen.





DEUTSCHLAND: Auf der Flucht aus einem schwer bewachten Hotel in Frankfurt wird Cate mittels HARM-Suchscheinwerfern entdeckt. Die Folge: Zahlreiche Feuergefechte mit feindlichen Agenten. Nur gut, dass sie unterwegs auf die tatkräftige Hilfe ihres amerikanischen Kollegen Tom Goodman bauen kann.



Es ist ein harter Job, aber irgendwer muss ihn ja machen! Zwar könnt Ihr vielen Konfrontationen aus dem Weg gehen, blutige Feuergefechte bleiben aber dennoch nicht aus.





INGE WAGNER: Die vollbusige Nachtclubbesitzerin wurde in Bremen geboren. Wegen ihrer entfernten Verwandschaft zum Komponisten Richard Wagner wollten Inges ehrgeizige Eltern ihre Tochter schon in jungen Jahren zur Opernsängerin ausbilden. Ohne Erfolg: Völlige Unmusikalität und hoher Erwartungsdruck stürtzten Inge in eine tiefe Sinnkrise. Gerüchteweise arbeitet sie mit HARM zusammen.

DIMITRIJ VOLKOV: Die Geburtsstunde des tyrannischen HARM-Chefs schlug 1921 in Kamchatka. Trotz seines hohen IQs zeigte sich bereits im Alter von acht Jahren eine sadistische Ader: Kein Haustier in der Nachbarschaft war vor Dimitrijs blutigen Experimenten sicher. Später ging er zur Armee und erlangte zweifelhaften Ruhm als brutaler Kriegsverbrecher. Bei einem Attentat anno 1961 verlor Dimitrij das linke Auge, konnte aber lebend entkommen.



MAGNUS ARMSTRONG: Das schottische Urgestein steht im Verdacht, als Sprengstoff-Experte in HARM-Diensten zu stehen. In seiner Heimatstadt als Schläger gefürchtet, legte sich Magnus in jungen Jahren allerdings nur mit Gleichstarken an. Nach zahlreichen Schulverweisen schickten ihn seine Eltern auf eine Militärakademie. Seine dort geweckte Dynamit-Passion konnte Armstrong in den Weltkriegen richtig ausleben.



BRUNO LAWRIE: Einst wurde der britische Gentleman als einer der fähigsten Spione Englands gefeiert. Doch der Ruhm verlangte seinen Tribut: Durch reichlich Frauen, Zigaretten und Alkohol ging es bergab. Erst die schicksalhafte Begegnung mit Cate brachte Lawrie wieder auf den Pfad der Tugend. Heute verbindet die beiden eine Art Vater-Tochter-Verhältnis. Der UNITY-Chef sieht seine Aufgabe darin, Cate bei ihren Aufträgen zu unterstützen.

gefährlich!

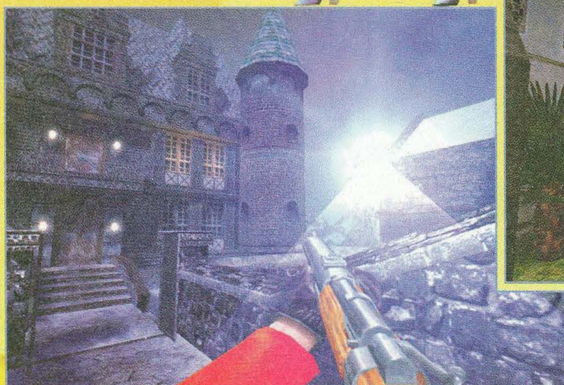


der Straße herum – und entdeckt Ihr Talent als Taschendiebin. Die Heimleitung sieht sich machtlos gegen das rebellische Gemüt ihres Zöglings – durch kontinuierliche Übung steigt Cate im Laufe der Jahre zur wahren Meisterdiebin auf. Bis sie eines Tages an den Falschen gerät: Bei einem Ihrer Beutezüge stibitzt sie ausgerechnet die mit einem Peilsender ausgestattete Geldbörse des UNITY-Chefs Bruno Lawrie. Prompt spürt der grauhaarige Alte Cate in ihrem Versteck auf – und erkennt das außergewöhnliche Talent der jungen Dame. Für UNITY, eine Organisation, die mit durchschlagenden Mitteln weltweit gegen Verbrechen und Korruption vorgeht, kann Lawrie die Talente des brünetten Wildfangs bestens gebrauchen. Anstatt in den Knast zu wandern, mausert sich Cate zum internationalen Ganovenschreck.

Die Waffen der Frauen

Nicht nur der Titel, auch die Story von "No one lives forever" weckt angenehme Erinnerungen an die Popcorn-Abenteuer von Konkurrenz-Spion 007: Mit einem Paukenschlag erscheint der zuvor unscheinbare Kriminelle Dimitrij Volkov auf der Bühne des internationalen Verbrechens. Als Kopf des mysteriösen Gangster-Syndikats HARM lässt er über die Hälfte der UNITY-Belegschaft ermorden, seine Beweggründe bleiben unklar. Was plant der diabolische Superschurke? Welche Ziele verfolgt seine Organisation, und gibt es womöglich einen Verräter innerhalb der UNITY-Reihen?

Ein Auftrag für Cate Archer. Die sexy Spionin eifert auch spielerisch ihrem großen Vorbild vom Secret Service nach. "No one lives forever" führt Euch in zahlreichen Missionen – vom staubigen Marokko über die verschneiten Alpen bis in die sonnige Karibik – zu den unterschiedlichsten Schauplätzen der Erde. In bester Ego-Shooter-Manier legt Ihr Euch je nach Einsatzgebiet mit Matrosengesindel und Kaftan- oder Schlipsträgern aus der HARM-Gruppe an. Das Waffenarsenal lässt keine Wünsche offen: Im Umgang mit der kleinkalibrigen Handtaschenpistole ist Cate genauso bewandert, wie mit fetziger Schrotflinte, MG oder durchschlagendem Raketenwerfer. Ein zielsicheres Scharfschützengewehr samt Zoomfunktion rundet das Repertoire ab. Bei der Spezialausrüstung spielt die hübsche Lady ihren Frauen-Bonus voll aus. Ganoven sollten die Beine in die Hand nehmen, wenn Cate die Handtasche öffnet: Ob Dynamit-haltiger Lippenstift oder Feuerzeug mit eingebautem Schweißgerät – alle Gimmicks sind perfekt getarnt. Wer würde schon hinter Cates Ohrring einen praktischen Dietrich vermuten? Auch ihr Charme ist eine praktische Waffe: Überraschte Gegner ergeben sich meist widerstandslos und plaudern nützliche Informationen aus, wenn Cate aus dem Nichts mit gezückter Pistole vor ihnen steht.



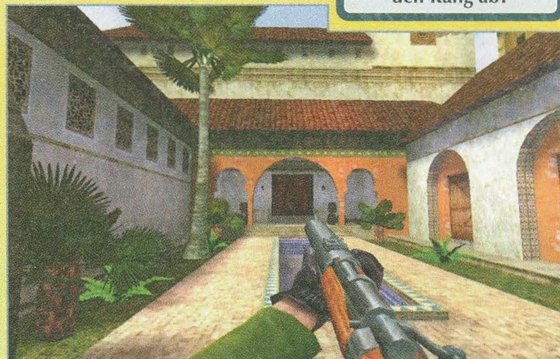
Es leben die 60er!

Vor allem das legere Sixties-Ambiente hebt Electronic Arts' Agentenorgie von vergleichbaren Ego-Shootern ab. Vom hautengen Latex-Anzug im passenden orange-weiß bis zum knappen Wintermäntelchen – Cate ist je nach Schauplatz stets ins zeitgemäße Gewand gehüllt. Frisur und Plateaustiefel erinnern an offensichtliche Zelluloid-Vorbilder wie 'Drei Engel für Charlie'. Hoffen wir, dass Archers erster Videospielauftritt inhaltlich mit vergleichbarer Detailverliebtheit aufwarten kann, die Bilder auf diesen Seiten versprechen schon einiges. *cg*

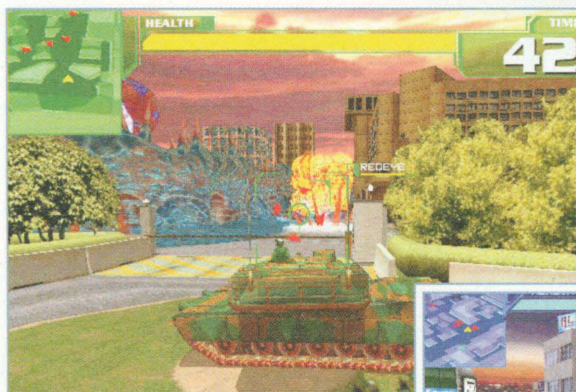
HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	PS2
D-RELEASE	Frühjahr 2001

No one lives forever!

Ballern für den Weltfrieden: Durchgestylter Egoshooter mit sexy Heldin und spannender Story. Läuft Cate Archer 007 den Rang ab?



Wohnen international: Realistische Gebäudenachbildungen erfreuen nicht nur Architekten.



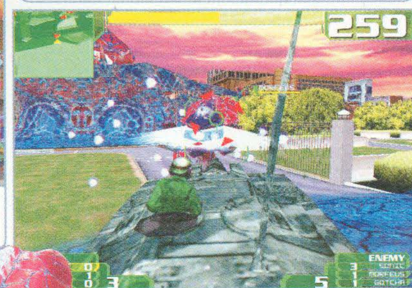
Vorbeifahren und Schießen: Geschützturm sowie Unterteil sind getrennt steuerbar.



Ein Panzer weniger: Auf der Karte in der linken oberen Ecke erkennt Ihr die nächsten Ziele.



Zusammenkunft: Mit Eurem Alien-Gleiter müsst Ihr gegen drei Militär-Panzer antreten. Via Headset ruft Ihr Verstärkung.

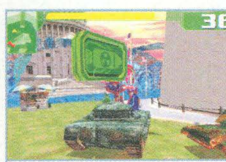


Das schreit nach Vergeltung: Die Aliens haben sich's im Park gemütlich gemacht.

Mars Attacks!

WORK in PROGRESS

Sega bleibt auf Internet-Kurs: Mit "Alien Front Online" dürfen Dreamcast-Besitzer sogar gegen Arcade-Spieler antreten.



Erledigt Ihr einen Feind, lässt dieser Munition, Medi-Paks oder andere Goodies zurück.

Das hektische Knobelspiel "Chu Chu Rocket" war der Anfang, das indizierte "Quake 3 Arena" die logische Fortsetzung der Sega-Online-Strategie. Der Sci-Fi-Shooter "Alien Front Online" geht allerdings noch einen Schritt über das 'normale' Zocken im Internet hinaus: Auf der E3 2000 in Los Angeles zeigte Sega erstmals das 3D-Spektakel in Aktion – in Form von Spielhallen-Automaten und der entsprechenden Dreamcast-Umsetzung. Das Besondere: Beide Versionen waren miteinander vernetzt, wobei Konsolen- und Arcade-Spieler je ein Team bildeten und sich gegenseitig bekämpften.

Klingt diese Option schon faszinierend, so wird's beim Thema Kommunikation richtig spektakulär: Ein Headset mit Kopfhörer und Mikrofon erlaubt es den Teilnehmern, Sprachkommandos auszutauschen – zumindest theoretisch, denn auf der Messe war dieses Feature noch nicht implementiert. Sollte Sega dies bis zur Veröffentlichung schaffen, steht Euch ein explosives Online-Vergnügen ins Haus: In "Alien Front Online" schlagt Ihr Euch entweder auf die Seite der Menschen und besteigt ein modernes amerikanisches Panzermodell oder Ihr entscheidet Euch für die außerirdischen Invasoren und nehmt Platz in einem Triclops. Während Ihr in den kettengetriebenen Militärgeräten mit großkalibriger Munition, Maschingewehren sowie Granatwerfern herumhantiert, setzt Ihr in den Alien-Maschinen Plasmageschosse, Laser und Gravitationsbomben ein. Die riesigen Kampfschauplätze (u.a. Washington und Tokio) sind zum großen Teil zerstörbar: Feuert Ihr lange genug auf einen Wolkenkratzer, fällt die Fensterfassade mit lautem Getöse in sich zusammen – habt Ihr Glück, verbirgt sich dahinter ein Geheimraum mit netten Extras.



Die Aliengeflechte sind nicht starr: Beim Vorbeifahren oder Beschießen wabern die organischen Strukturen.

Neben der innovativen Kommunikations-Option fasziniert "Alien Front Online" durch spektakuläre 3D-Optik: Sowohl die Panzer mit ihren wippenden Antennen als auch die an Star Wars erinnernden Alien-Walker wurden hervorragend animiert und bewegen sich dementsprechend realistisch. Die Level sind detailliert gestaltet und überzeugen mit feinen Texturen – ähnlich den Städten in "Crazy Taxi". Trotz permanenter Action und aufwändiger Optik kommt die Grafik dabei nie ins Stocken. Für die Dreamcast-Umsetzung verspricht Sega einen Story-Mode, neue Vehikel und zusätzliche Kampfarenen. *os*

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
D-RELEASE	2. Quartal 2001

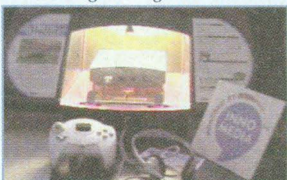
Alien Front Online!

Explosive Online-3D-Action mit innovativer Kommunikations-Option: Legt auf Seiten des Militärs oder der Aliens Städte in Schutt und Asche.

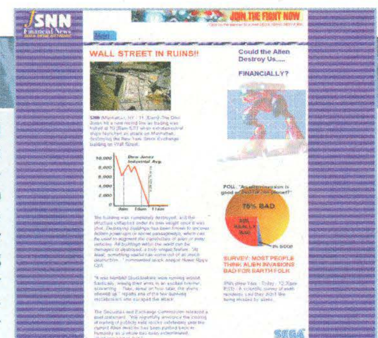
Laut Webseite (siehe rechts) ist der Arcade-Automat kein Spielzeug, sondern ein Trainingsgerät für die Militärs.

Internet-Invasion

Kurz nach der Vorstellung von "Alien Front Online" auf der diesjährigen E3 präsentierte Sega unter der Internet-Adresse www.sega.com/alienfront erste Infos zu dem 3D-Shooter. Allerdings erscheinen diese nicht in gewohntem Gewand: Story, Waffen und Spielmechanik sind verpackt in eine spannende Reportage über den Angriff der Außerirdischen. Die Seiten sind aufgepeppt mit Fotos von Alien-Autopsien und Grafiken über den Verfall des Dow-Jones-Index nach dem Angriff der Invasoren. Besonders originell ist die fiktive Umfrage, ob die Alien-Invasion gut oder schlecht für unseren Planeten ist: 75% der Befragten waren für 'schlecht', 23% für 'richtig schlecht'. Immerhin 2% befanden die Invasion für 'gut'. Das trockene Fazit der Umfrageexperten: 'Die Erdbevölkerung findet es nicht gut, von Aliens versklavt zu werden'.



Mit diesem Bundle aus Dreamcast und Headset dürft Ihr ins „Alien Front Online"-Vergnügen eintauchen



Die "Alien Front"-Webseite kommt in Gestalt einer realen Internet-Zeitung daher

3DO dreht auf





Mit "Army Men Air Attack 2" werden auch auf der PS2 Erinnerungen an EAs "Strike"-Serie wach

3DO bläst zur Attacke auf die PS2: MAN!AC durfte vor Ort in San Francisco neun Next-Generation-Titel Probe spielen.



Ungewöhnliche Schlachtfelder: "Army Men Sarge's Heroes 2" trägt den Kampf zwischen Grün und Braun auch in den Spielzeugladen.



"Army Men"-Hauptheld Sarge macht auf der PS2 eine realistische Plastik-Figur

Wer 3DO hört, denkt automatisch an "Army Men", "Might & Magic" und "Battletanx". An diesen Assoziationen wird sich auch in Zukunft nicht viel ändern, denn der kalifornische Hersteller hat zurzeit gleich neun PS2-Produkte in der Mache, von denen sich acht an den drei Dauerserien orientieren. Allein "Sammy Sosa High Heat Baseball 2002", die Umsetzung eines PC-Bestsellers, macht eine für den europäischen Markt wenig bedeutsame Ausnahme.

Auch den "Army Men"-Titeln ist eher in den USA als in der alten Welt Erfolg beschieden. Dabei ist das Grundprinzip der Serie brillant: Statt echte Kriege und das Töten von Menschen zu simulieren, finden Schlachten zwischen Spielzeugsoldaten und in alltäglichen Szenerien statt.

Auf der PS2 wird nun der ewige Kampf zwischen guten grünen und bösen braunen Plastikmännchen weiter vorangetrieben. So lässt Euch "Army Men Sarge's Heroes 2" wieder in die Rolle des heroischen Captain Sarge schlüpfen, der mit seinem Bravo Commando gegen die Truppen des machtgierigen Generals Plastro ins Feld zieht. Das taktische Third-Person-Geballere profitiert von der PS2-Grafikleistung: Die schimmernde Oberfläche der Figuren lässt die Plastiksoldaten real aussehen, die Haus- und Hoflandschaften strotzen vor kleinen Details. So ist es eine wahre Freude, die blutleeren Gegner in Stücke zu sprengen und einzuschmelzen oder via Luftunterstützung einen braunen Trupp in einer gigantischen Explosion untergehen zu sehen.

Actionlastiger wird's bei "Army Men Green Rogue". In Rückbesinnung auf indizierte Automatenklassiker wie "Ikari Warriors" oder "Commando" steuert Ihr Euer polymeres Alter Ego durch beständig scrollende 3D-Level und nietet alles um, was braun ist. Zwar sind nur vier Waffen wie Bazooka oder Sturmgewehr im Angebot, etliche Power-Ups sorgen aber für die nötige Vernichtungskraft.

Einen neuen Weg schlägt dagegen "Portal Runner" ein. In dem 3D-Action-Adventure spielt Ihr die Spielzeugschönheit Vikki, eine Art Barbie mit grünem Haar und Brüsten – ihres Zeichens Freundin von Sarge. Die teuflische Spionin Brigitte Bleu ist ebenfalls auf den Kunststoffhelden scharf und entführt



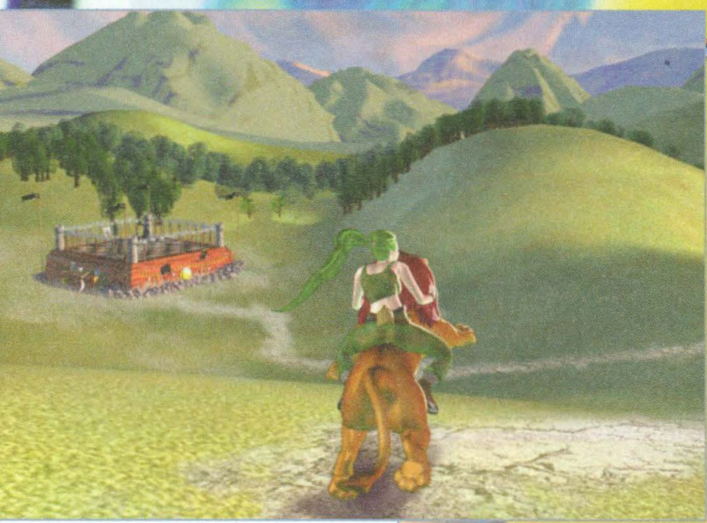
BUNTE 3DO-MISCHUNG

NAME	SYSTEM	GENRE	US-TERMIN
ARMY MEN Air Attack 2	PSone, PS2	Action	erschienen, Ende 2000
ARMY MEN Green Rogue	PS2	Action	Ende 2000
ARMY MEN Sarge's Heroes 2	PSone, PS2	Action	Dezember, 1.Quartal 2001
Heroes of MIGHT & MAGIC	PS2	Strategie	2001
Portal Runner	PSone, PS2	Action-Adventure	Ende 2000
Sammy Sosa High Heat Baseball 2002	PS2	Sportspiel	1.Quartal 2001
Warriors of MIGHT & MAGIC	PS2	Action	Ende 2000
WDL: Thundertanks	PSone, PS2	Action	erschienen, Ende 2000
WDL: War Jetz	PSone, PS2	Action	Ende 2000, 1.Quartal 2001



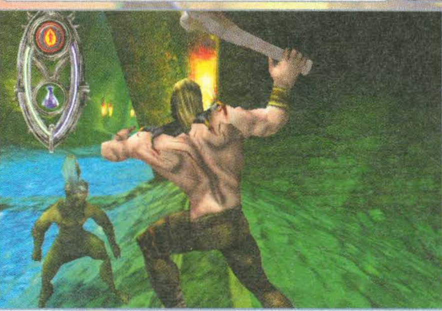


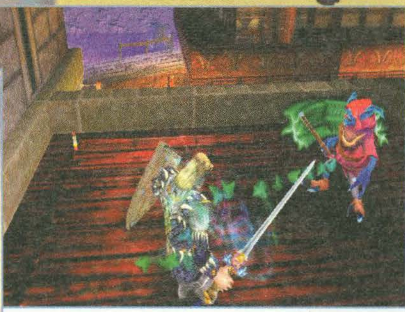
Indizierte Automatenklassiker lassen grüßen: Durch den unaufhörlich scrollenden Dschungel ballert Ihr Euch mit MG und Granaten.





In "Portal Runner" erlebt die aus dem "Army Men"-Universum bekannte Nebenfigur Vikky Ihr eigenes Action-Adventure





"Warriors of Might & Magic" entführt Euch in finstere Dungeons, die Ihr als magiebegabter Muskelprotz erforscht.

Euch deswegen in eine bizarre Fantasywelt. An der Seite eines dressierten Löwen schlagt Ihr Euch durch Dino-verseuchte Sümpfe, ein mittelalterliches Schloss oder ein Alien-Schiff. Plattform-Springereien und diverse Rätsel bieten Abwechslung in der actionbetonten "Army Men"-Reihe.

Nur ums Ballern geht es dagegen bei der "Battletanx"-Nachfolgeserie "World Destruction League". Angelehnt an den Showsport Wrestling bekämpfen sich in der postapokalyptischen Zerstörungsliga großmäulige Athleten – allerdings sind die Arenen riesig und statt Fäusten fliegen Granaten. In "WDL Thundertanks" klemmt Ihr Euch hinter's Steuer eines von acht Panzern und rattert durch 18 weltweite Kampfstätten. Spielmodi wie 'Capture the flag' und 'Deathmatch', haufenweise Extras wie eine Atombombe oder ein Granatenregen und die selbst im Vierspieler-Splitscreen ruckfreie Grafik machen aus dem simplen Prinzip einen kurzweiligen Zeitvertreib. Ähnlich einfach gestrickt ist "WDL War Jetz": Hier werden die Kettenfahrzeuge durch Düsenjäger ersetzt, mit denen Ihr neben Euren Konkurrenten auch Hochhäuser und Brücken in die Luft jagt. Bei 3DO konnten wir erst die PSone-Version anspielen, die zwar Hintergrundnebel aufwies, dafür aber konstant flüssig lief.



Produzent Kudo Tsunoda verarbeitet in den "Army Men"-Titeln seine Kindheitserinnerungen

Für Überraschung sorgten die Entwickler mit einem "Might & Magic"-Produkt: Das hochgelobte PC-Strategiespiel "Heroes of Might & Magic" wird auch für die PS2 umgesetzt, allerdings nicht 1:1 wie die Dreamcast-Fassung. Statt isometrischer Darstellung von Weltkarte und Kampfbildschirmen erwartet Euch echte 3D-Grafik. An der Rundenbasiertheit der Taktik-Scharmützel hat sich aber nichts geändert. Immer noch zieht Ihr Eure, mit Bewegungspunkten ausgestatteten Monsterhorden über das Schlachtfeld, nutzt Fernwaffen, um die Feinde ohne Verluste auszuschalten, und beschwört prächtig animierte Zaubersprüche. Über die Karte des Königreiches Errathia bewegt Ihr Euch indes in Echtzeit, wobei Ihr Getreue einsammelt, Städte erobert und Dungeons erkundet. Ebenfalls in die Tiefe geht es bei "Warriors of Might & Magic": In Third-Person-Perspektive hackt und schlachtet Ihr Euch in der Rolle eines muskulösen Helden durch finstere Gewölbe, Power-Ups verleihen Euch im Lauf des Abenteuers immer stärkere magische Kräfte. *sf*

"Sony wird der führende Hersteller sein"

3DO-Chef Trip Hawkins hat eine bewegte Vergangenheit hinter sich: Hardwarearchitekt bei Apple, Gründer von EA und Entwickler der CD-Konsole 3DO führt seine schillernde Biographie auf. MAN!AC unterhielt sich mit dem Spieleveteran:

Warum konzentriert Ihr Euch ausschließlich und so massiv auf die PS2?

TRIP: Im Gegensatz zur PSone, auf der wir erst sehr spät in die Spieleentwicklung eingestiegen sind, wollen wir bei der PS2 von Anfang an dabei sein. Durch den Einsatz unserer gesammelten Ressourcen können wir in puncto Technologie eine Spitzenposition unter den Softwarefirmen erringen. Zudem kann man sich schwer vorstellen, dass Sony in Zukunft irgendwas anderes sein wird als der führende Konsolenhersteller.

Eure Vorzeigeserie, die "Army Men", ist in Europa lange nicht so populär wie in den USA. Was plant Ihr, um bei uns erfolgreicher zu sein?

TRIP: Wir sind gerade dabei, auch andere Marken aufzubauen. So haben wir gerade mit Goldmedalliengewinner und Extrem-Skifahrer Jonny Mosley ein Lizenzabkommen getroffen. Trendsport ist also auf der PS2 ein Thema für uns, dass auch in Europa erfolgreich sein könnte.

Mit der 3DO-Konsole hattet Ihr Anfang der Neunziger einen ziemlichen Flop gelandet. Woran lag's?

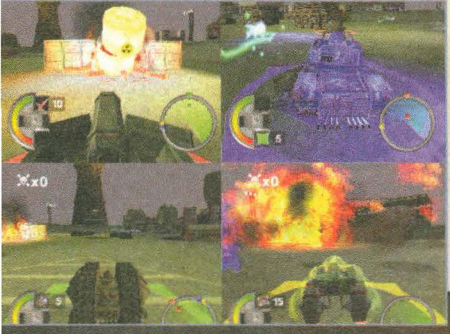
TRIP: Wir hatten ein offenes Lizenzmodell, d.h. verschiedene Hersteller durften die Konsole bauen. Das kam beim Kunden nicht an, der will am liebsten eine einzige Firma sehen, die hinter einer Plattform steht. Zudem war die 3DO-Technologie ihrer Zeit weit voraus und damit viel zu teuer in der Produktion. Die Kosten für CD-Laufwerke und Speicherbausteine waren damals immens hoch.

Wie sieht Deine Philosophie von einem guten Spiel aus?

TRIP: Das Spiel hat für mich eine hohe soziale Komponente, deshalb fördern wir auch den Multiplayer-Gedanken in den meisten unserer Titel. Zudem muss es viele Leute ansprechen. Wenn ich zu Hause spiele, sollten meine Frau, mein 70jähriger Vater und mein fünfjähriger Sohn gleichermaßen damit umgehen können und Spaß haben. Bei "Thundertanks" ist das z.B. der Fall.







Ob zu viert oder solo: "WDL: Thundertanks" wartet mit einer Fülle optischer Effekte bei flüssig ablaufendem Spielgeschehen auf.



In "WDL: Warjetz" brennt die Luft: Futuristische Düsenjäger duellieren sich in riesigen Arenen (PSone).



Kalter Krieg im All

WORK in PROGRESS

Die Russen kommen! Der 3D-Shooter "Starlancer" lässt längst vergessene Konflikte aufleben – zur Freude aller Sega-Fans!





Optisch brillant: Aufwändige Zwischensequenzen in Echtzeitgrafik lockern den harten Piloten-Alltag auf, oben rechts seht Ihr ein Warp-Portal.





Feind voraus: Vom Minigleiter bis zu Schlachtschiffen und Raumstationen fliegt Euch reichlich Kanonenfutter vor den Bug.



Obligatorisch: Vor jedem Auftrag werdet Ihr von Euren Vorgesetzten über die Missionziele aufgeklärt.

Die Zeiten, in denen Dreamcast-Besitzer mit Weltall-Ambitionen neidvoll ins PSone-Universum schielen mussten, scheinen vorbei: Denn während Sony-Piloten exklusiv Genre-Perlen wie "Star Trek Invasion" oder die "Colony Wars"-Serie vorbehalten sind, nähert sich der Sega-Galaxis mit "Starlancer" ein vielversprechendes Lasergewitter aus der PC-Dimension.

In der Weltraumoper, die im Original von den Texanern Digital Anvil stammt, kämpft Ihr in den Reihen der Allierten gegen die bösen Russen. Denn obwohl "Starlancer" irgendwann in der Zukunft spielt, muss wieder einmal das Lieblingsfeindbild der Amis für die Besetzung der Bösewichte herhalten: Während eines internationalen Friedenskongresses stehen die zerrütteten Völker der Erde kurz davor, per Vertrag endgültig das Kriegsbeil zu begraben, da geschieht das Unbegreifliche: Die Gunst des frisch vereinbarten Waffenstillstandes nutzend, zerstören die Russen mit einem fiesen Überraschungsangriff beinahe die gesamte Raumschiffflotte der Alliierten. In einer Nacht- und Nebelaktion ziehen die schwer angeschlagenen Westmächte ihre letzten Ressourcen zusammen und rekrutieren so ziemlich jeden Mann, der schon mal in einem Cockpit gesessen hat. Als Mitglied dieser bunt zusammengewürfelten Truppe zieht auch Ihr in den virtuellen Krieg.

Augsangsort für Eure Kampfeinsätze ist eine Raumstation irgendwo in den Weiten des Alls. Zwischen den einzelnen Missionen macht Ihr es Euch in der Kabine gemütlich, verfolgt im Radio den Verlauf des Krieges oder bestaunt erworbene Auszeichnungen und Orden. Wie bei "Wing Commander" bastelt Ihr nämlich auch in "Starlancer" an Eurer Piloten-Karriere. Beginnend als einfacher Soldat steigt Ihr durch Massen-Abschuss feindlicher Jäger und Erfüllen von Auftragszielen zum ranghohen Offizier auf. Eure Leistungen haben direkte Auswirkungen auf die Story: Versagt Ihr bei entscheidenden Missionen, werden die Alliierten zurückgetrieben und der Kriegsverlauf ändert sich entsprechend. Bei Euren Einsätzen ist für Abwechslung gesorgt: Angriffe auf riesige russische Sternenkreuzer wechseln sich mit Begleitflügen und Dogfights ab, über Funk steht Ihr dabei mit Freund und Feind in Kontakt. Euer Gleiter ist mit Laserkanonen und Photonenraketen ausgestattet, Bastler freuen sich über schier endlose Modifikationsmöglichkeiten: Vom Nachbrenner über die Energieverteilung bis zum Kommunikationssystem dürft Ihr das Schiff ganz nach Gusto einstellen.

Und das Beste an "Starlancer": Noch Ende 2000 dürft Ihr Euch ins Cockpit schwingen. *cg*

Weltraumheld

AUF DEM PC GEHÖRT PROGRAMMIERLEGENDE Chris Roberts zu den ganz Großen. Mit seiner vierteiligen "Wing Commander"-Reihe etablierte der Amerikaner eine Computerspielgalaxis, die es durchaus mit dem 'Star Wars'-Imperium aufnehmen konnte. Die erfolgreiche PC-Weltraumoper verknüpfte spannende Gefechte mit einer epischen Science-Fiction-Story und wurde auch für gängige Konsolen umgesetzt. Seiner Liebe zum Geschichtenerzählen ging Roberts zudem im Kino nach: Allerdings war der 25 Millionen Dollar teure "Wing Commander"-Film von mäßiger Qualität und floppte gewaltig. 1997 verließ Chris Roberts den Entwickler Origin, um mit Digital Anvil seine eigene Spielefirma aufzuziehen. Das erste Produkt war "Starlancer" für PC, das nun vom englischen Team Warthog auf Konsole umgesetzt wird.

Mischung aus Weltraumaction und Sci-Fi-Film: "Wing Commander" (im Bild Teil 3, PSone)



Mit den zahlreichen Planeten und Sternen wirkt die Weltall-Optik alles andere als trist.



Kabumm: Auch dieser mächtige Sternenkreuzer ist dem Dauerbombardement unserer Laserkanonen nicht gewachsen.

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	Dreamcast
D-RELEASE	Dezember

Starlancer!

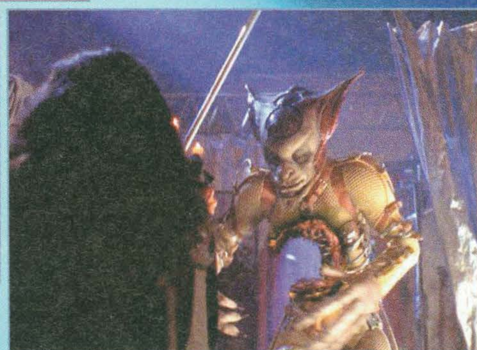
Hochspannung im Weltall: Spannungsgeladener Sci-Fi-Shooter mit toller Optik – Actionfans wärmen schon mal die Laser vor.

MULTI
Die PS2 als

Ihr seid nicht nur Videospiel-, sondern auch Film-Fans? Mit der Playstation 2 holt Ihr Euch das Kinoerlebnis ins Wohnzimmer.

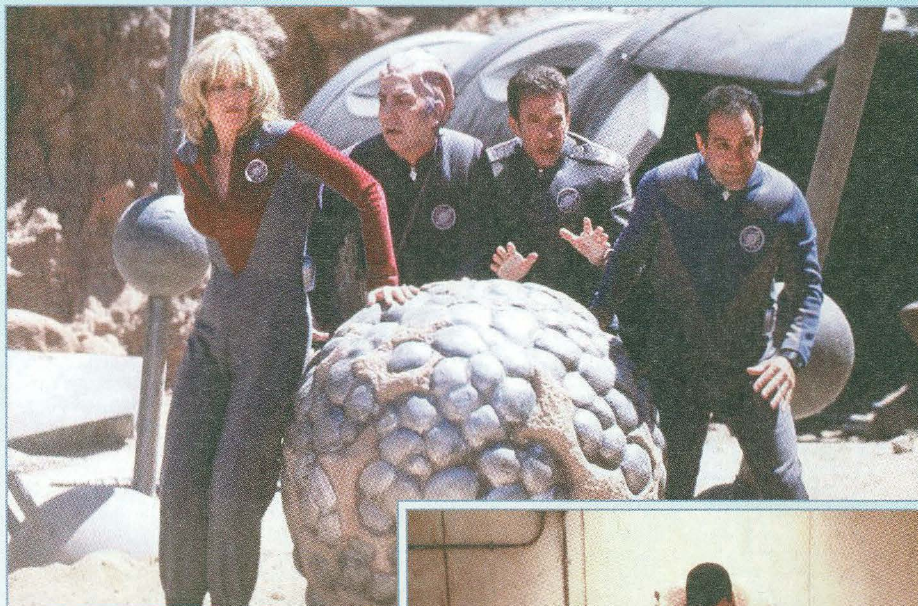
onys 128-Bit-Konsole ist im Gegensatz zur aktuellen Konkurrenz Dreamcast und Nintendo 64 in der Lage, DVD-Filme abzuspielen. Laut Aussage des Elektronik-Riesen ist diese Funktion allerdings nur eine Dreingabe – das zwölf Zentimeter große Speichermedium soll in erster Linie ausreichend Platz für aufwändige FMV-Sequenzen, voluminöse Soundtracks und riesige Spielewelten bieten. Ausgeklügelte Marketing-Pläne hin oder her: Letztendlich entscheidet der Kunde, wie er sein teuer erworbenes 'Highend-Spielzeug' nutzen will. In Japan haben sich die Käufer vorerst entschlossen: Der Großteil verwendet die PS2 vornehmlich als DVD-Spieler, was die im Verhältnis zu den Hardware-Verkäufen niedrigen Software-Absätze untermauern. Wie sich dieses Thema bei uns in Deutschland entwickeln wird, ist noch unklar. Doch auch im Hinblick auf zukünftige Konsolen wollen wir für Euch Licht in den DVD-Fachbegriff-Dschungel bringen und nützliche Tipps zum Thema Heimkino mit der Playstation 2 geben. *os*





Erst auf DVD und mit fünfkanaligem Surround-Klang kommt die packende Atmosphäre der Sci-Fi-Serie "Farscape" richtig rüber

TALENT
Heimkinozentrale


Ein Muss, auch für 'Nicht-Trekkies': In der Sci-Fi-Parodie "Galaxy Quest" werden Serien-Helden von Aliens entführt.


Die deutsche "Sleepy Hollow"-DVD überzeugt mit vielen Extras, sehr gutem Bild und einer zusätzlichen DTS-ES-Discrete-Tonspur.


Goldschatz: "Three Kings" erhaltet Ihr bei unserer Schwesterzeitschrift *players* im Abo-Bundle.

Das Equipment

Mit dem Kauf der Playstation 2 habt Ihr bereits den ersten Schritt in Richtung Home Cinema getan. Die Konsole dient dank optionalem DVD-Medium als hochwertige Bild- und Tonquelle und ist somit in der Lage, Dolby-Digital- sowie DTS-Surround-Sound zu liefern. Dies wurde erst durch die im Vergleich zur altbekannten CD riesigen Speicherkapazität der DVD möglich. Denn (nahezu) perfektes Bild und effektvoller Ton benötigen trotz Daten-Komprimierung eine Menge Platz.

Um in den Genuss von anspruchsvollem Heimkino-Sound zu kommen, benötigt Ihr einen Decoder, der die eingehenden Tonsignale entschlüsselt und auf die entsprechenden Lautsprecher verteilt. Die Chips, die diese Arbeit verrichten, sind mittlerweile nicht mehr allzu teuer und deshalb in vielen preisgünstigen Geräten zu finden. So protzen bereits AV-Receiver in der 800-Mark-Klasse mit eingebauten Decodern für Dolby Surround, Dolby Digital und DTS – trotz fortschreitender Entwicklung neuer Surround-Normen wie Dolby Digital Surround EX oder DTS ES Discrete (enthalten zusätzliche Ton-Kanäle) reicht eine solche Ausstattung für die kommenden Jahre allemal. Neben Klang und Ausstattung ist bei der Wahl des Receivers die Größe des zu beschallenden Raumes entscheidend: Je höher die Quadratmeterzahl, desto mehr Leistung muss das Gerät zur Verfügung stellen, damit Explosionseffekte oder wilde Verfolgungsjagden auch mit adäquater Dynamik durch die Stube hallen. Während 5 x 50 Watt (gemessene Leistung, nicht mit den oft überzogenen Herstellerangaben zu verwechseln!) für kleinere bis mittlere Räume ausreichen, müsst Ihr für größere Heimkinos 5 x 100 Watt und mehr einplanen.

In puncto Lautsprecher gilt der Grundsatz 'Probieren geht über Studieren'. Soll heißen: Nach einem ausgedehnten Hörtest bei Eurem Händler solltet Ihr darauf bestehen, die Boxen Eurer


"The Sixth Sense" – einer der originellsten Thriller der letzten Jahre. Die DVD bietet u.a. ein alternatives Ende.

Boxen richtig aufgestellt

Center-Box

ABSTAND NACH HINTEN: mindestens 70 Zentimeter von der Wand entfernt.
HÖHE: Die ideale Position ist hinter einer akustisch transparenten Leinwand, ansonsten ist eine Platzierung über dem Bild besser. Falls es nur unterhalb geht, nicht zu nahe am Boden.

Haupt-Boxen

SEITLICHER ABSTAND: Vom Sitzplatz aus sollte der Winkel zwischen Bildschirm und Lautsprecher nicht mehr als 30 Grad betragen; bei Leinwänden werden die Boxen am Rand positioniert, bei mittleren Bildschirmgrößen etwa einen halben bis einen Meter seitlich.
ABSTAND NACH HINTEN: Die Frontboxen nicht direkt an die Wand platzieren, ein Abstand von rund 70 Zentimetern ist das Minimum.
ABSTAND ZUR SEITE: Nicht weniger als einen halben Meter von der Seitenwand.
HÖHE: Die Hochtöner sollten etwa auf Kopfhöhe der Zuschauer liegen.

Surround-Boxen

AUSRICHTUNG: Die Surround-Lautsprecher so aufstellen, dass ein großer Teil des Schalls indirekt beim Zuhörer ankommt. Dipole seitlich neben dem Sitzplatz an die Wand montieren; andere Boxen hinter die Hörer, mit Abstrahlung über Wände oder Decke. Die beiden Center-Surrounds eines 6.1-Systems auf der Breite des Sitzplatzes an die Rückwand (Direktstrahler) anbringen oder an die Decke hängen (Dipole).
HÖHE: Am besten montiert Ihr die Surround-Boxen einen Meter über Kopfhöhe (Sitzposition).

Subwoofer

POSITION: Da tiefe Frequenzen nicht direkt ortbar sind, kann der Tieftöner theoretisch überall stehen. Um den idealen Platz zu finden, hilft folgender Trick: Stellt den Subwoofer auf den Sitzplatz und begebt Euch auf den potenziellen Standort des Basswürfels. Klingt's sauber und ohne Verzerrungen, ist die gewählte Position in Ordnung. Bei Brummen oder Schnarren bewegt Ihr Euch solange im Raum umher, bis der Bass gut klingt.

Gunst bei Euch zu Hause ausprobieren zu dürfen. Denn im Laden hervorragend klingende Lautsprecher können in Eurem Heimkinoraum bedeutend schlechter tönen – bei Preisen von mehreren tausend Mark für ein ansprechendes Set ist damit nicht zu spaßen. Wollt Ihr auf eine vorgegebene Boxen-Kombination verzichten und lieber eine eigene Auswahl treffen, dann beachtet folgende Tipps: Die drei Front-Lautsprecher (Stereo links/rechts, Center) sollten die gleiche Klangcharakteristik aufweisen, also möglichst von einem Hersteller und aus einer Modellreihe stammen. Für die rückwärtige Beschallung eignen sich am besten Dipol-Boxen, die den Schall nach vorne und hinten abstrahlen und dadurch ein diffuses Klangbild erzeugen. Ein zusätzlicher Subwoofer, der für den nötigen Druck im Tiefbassbe-

Klassenunterschiede

Heimkino-Geräte haben sich innerhalb der letzten beiden Jahre vom Freak- zum Massenobjekt gemausert: Sonderangebote, Komplett-Sets, Highend-Anlagen – für Laien ist der Elektronik-Dschungel nahezu undurchschaubar. Wir haben für Euch drei Beispielanlagen zusammengestellt, die von 1.300 bis knapp 10.000 Mark jeden Geldbeutel und Anspruch bedienen – Empfehlungen für TV-Geräte oder Projektoren haben wir außen vorgelassen, da Ihr sowieso über einen Fernseher verfügt.



Falls Ihr nähere Informationen zum Heimkino sucht, dann solltet Ihr einen Blick in unsere Schwesterzeitschrift 'audiovision' werfen. Dort lest Ihr jeden Monat kompetente Hard- sowie Softwaretests, erfahrt Neuigkeiten aus der Branche und erweitert Euer Wissen mit dem Technik-Ratgeber.

EINSTEIGER

Ein ordentliches Surround-Erlebnis für 1.300 Mark? Was unmöglich klingt, macht das Boxenset VideoLogic DigiTheatre DTS wahr. Fünf Boxen, ein Subwoofer mit integrierten Dolby-Digital/DTS-Decodern und eine Fernbedienung gehören zum Lieferumfang der überaus preiswerten Kombi. Der mit einer 20-Zentimeter-Membran bestückte Basswürfel bietet einen analogen und zwei digitale (optisch/ koaxial) Eingänge – die Verbindung mit der PS2 via Lichtleiter ist somit kein Problem. Akustisch reißt das DigiTheatre zwar keine Bäume aus, in kleineren Räumen ist der leicht bassschwache Klang dennoch akzeptabel – für den günstigen Preis allemal.
GERÄTE: Lautsprecherset mit DD/DTS-Decoder für 1.300 Mark, VideoLogic DigiTheatre DTS
FAZIT: Preisgünstige 'All-in-One-Lösung' für kleine Räume und Geldbeutel. Heimkino-Neulinge erfreuen sich an einfacher Installation und ordentlichem Klang.

FORTGESCHRITTENE

Für Leute mit gehobeneren Ansprüchen ist eine Kombination von Receiver und Lautsprechern erste Wahl. Das hochwertig verarbeitete Sony-Gerät verfügt über eingebaute Dolby-Digital/DTS-Decoder, massig Anschlussmöglichkeiten und kräftige Endstufen für ordentlich Leistung. Das schnucklige Theater-5-Set von Lautsprecher-Profi Teufel wurde in der Fachpresse mit Preisen und Höchstwertungen überhäuft: "Klanglich erstklassige Ergebnisse bei Musikwiedergabe und Heimkino" bescheinigte 'audiovision' den fünf Boxen plus Subwoofer. Zimmer bis etwa 40 Quadratmeter verwandeln sich mit dieser Kombi in einen bebenden Kinosaal.
GERÄTE: Receiver mit DD/DTS-Decoder für 1.300 Mark, Sony STR-DB 930; THX-Select-Lautsprecher-Set mit Aktiv-Subwoofer für 3.300 Mark, Teufel Theater 5
FAZIT: Für 4.600 Mark erhaltet Ihr ein hervorragend verarbeitetes und ausgestattetes Heimkinosystem für kleine bis mittelgroße Räume.

PROFIS

Wer Heimkino ohne Kompromisse will, muss etwas tiefer in die Tasche greifen: Für knapp 10.000 Mark erlangt Ihr mit dem kraftvollen 'Alleskönner' von Pioneer und dem edlen B&W-Boxenset den Einstieg in die Heimkino-Spitzenklasse. Der relativ zierliche Receiver bietet 6.1-Surround-Sound (zusätzlicher Kanal für Rear-Center), einen zukunftsweisenden 7.1-Eingang sowie enorme Leistungsreserven (5 x 124 Watt Sinus) für größere Räume. Das elegante Boxenquintett erreicht trotz fehlendem Subwoofer einen 'markerschütternden Bass' und 'überzeugt durch angenehme, nie lästige Spielweise' (audiovision 2/2000).
GERÄTE: Receiver mit DD/DTS-Decoder für 3.500 Mark, Pioneer VSX-909 RDS, Lautsprecher B&W DM 600 S2 Set für 6.200 Mark
FAZIT: Für Leute mit großem Portemonnaie und Wohnzimmer ist diese Kombination ein wahrer Leckerbissen – abgrundtiefe Heimkino-Bässe sowie highfidele Neutralität zeichnen diese Zusammenstellung aus.


Woody und Buzz beim Daddeln: "Toy Story 2" bietet eine faszinierende Bildqualität.

reich sorgt, ist am effektivsten in aktiver Ausführung: Eingebaute Verstärker entlasten die Endstufen des Receivers und bringen so insgesamt mehr Dynamik ins Heimkinogeschehen. Das letzte Glied in der Kette ist schließlich das Bild. Heimkino-Puristen schwören dabei auf kostspielige Varianten: Bilddiagonalen von über zwei Meter erreicht Ihr nur via DLP-, LCD- oder Röhrenprojektoren. Allerdings reißt eine solche Anschaffung ein Riesenloch ins Budget (6.000 Mark für ein Einstiegs- und 12.000 Mark für ein Profigerät sind die Regel) und erfordert oft eine umständliche Installation. Etwas preisgünstiger und bequemer kommt Ihr mit so genannten Rückprojektoren weg: Für knapp 5.000 Mark erhaltet Ihr bereits gute Geräte mit ansprechendem Bild und einer Diagonalen jenseits der 1-Meter-Marke. Traditionelle TV-Geräte können mit solchen Größen nicht mithalten, dafür sind 'normale' Fernseher technisch ausgereift und günstiger zu haben. Die seit etwa drei Jahren erhältlichen, superflachen Plasma-Bildschirme bilden schließlich die letzte Kategorie: Obwohl zu Beginn als revolutionäre Technik für die Zukunft gefeiert, ist das Plasma-Angebot momentan mehr als dürftig – und ausgesprochen teuer. Unter 20.000 Mark werdet Ihr kein neues Modell ergattern. Egal für welchen 'Bildwerfer' Ihr Euch auch entscheidet, achtet auf das Format: Ein Verhältnis von 16:9 ist für vollen DVD-Genuss unerlässlich!

Heimkino-Glossar

1:1.85, 1:2.35: Bezeichnung für das Format von Kinofilmen; die 1 steht für die Bildhöhe, die zweite Zahl benennt die Bildbreite als ein Vielfaches der Bildhöhe.

4:3, 16:9: Angabe für das Breiten/Höhen-Verhältnis bei Fernsehern. 4:3 wird als Normalformat, 16:9 als Breitbild bezeichnet. Bei DVDs bedeutet 16:9 eine anamorphe Speicherung mit höherer Zeilenzahl.

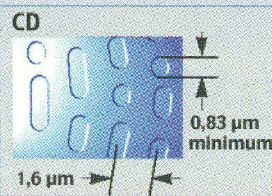
5.1: Angabe für die Kanalanzahl bei Digital-Surround. Die Ziffer vor dem Punkt benennt die vollwertigen, diskreten Kanäle, die Zahl dahinter steht für den zusätzlichen Subwoofer-Kanal.

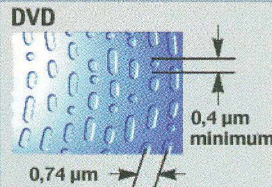
ANAMORPH: Eine höhere Zeilenzahl garantiert maximale Bildqualität auf 16:9-Fernsehern oder 4:3-Geräten mit 16:9-Schaltung. Bei normaler 4:3-Darstellung erscheint das Bild gedehnt.

DOLBY DIGITAL/AC-3: Am häufigsten verwendetes digitales Mehrkanal-Tonsystem im DVD-Bereich. Dolby Digital arbeitet mit höherer Kompression (Tondatenrate 0,448 Mbit/s) als die DTS-Konkurrenz.

DOLBY PROLOGIC: Älteres Mehrkanal-Tonsystem, das im Gegensatz zu den neueren Pendants auf einen zusätzlichen Bass- und Rear-Stereo-Kanal verzichten muss.

DTS: Digitales Mehrkanal-Tonsystem, das 1993 mit dem Film "Jurassic Park" debütierte. DTS bietet im Vergleich zu Dolby Digital mit 1,4 Mbit/s die vierfache Tondatenrate.





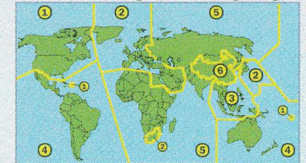
DVD: Optisches Speichermedium in CD-Größe. Durch kleinere und enger beieinander liegende Pits (Vertiefungen) erreicht die DVD (Digital Versatile Disc) eine maximale Kapazität von 17 Gigabyte (2 Schichten, 2 Seiten). Zum Vergleich: Auf eine 'normale' CD passen 650 MB Daten.

MPEG-2 AUDIO: Digitales Mehrkanal-Tonsystem, das bei der Europaeinführung der DVD (1997) Standard werden sollte. Mittlerweile spielt MPEG-2 gegenüber Dolby Digital und DTS eine untergeordnete Rolle.

PROJEKTOR: Bildwerfer in drei unterschiedlichen Ausführungen. DLP-Projektoren arbeiten mit Mikrospiegeln, besitzen geringe Abmessungen und weisen keine Pixel- oder Zeilenstruktur auf. LCD-Projektoren basieren auf der Flüssigkristall-Technik, sind besonders günstig und bieten ein lichtstarkes Bild. Röhren-Projektoren funktionieren mit drei unterschiedlich farbigen Bildröhren, erzeugen sehr gute Schwarzwerte und beruhen auf einer ausgereiften Technik.

REGIONALCODE/LÄNDERCODE: Vom DVD-Konsortium beschlossene Einteilung der Welt, die u.a. das Abspielen von Importen verhindern soll. Folgende sechs Zonen (die Zahlen entsprechen den Codes) existieren zurzeit:

1: USA und Kanada
2: Europa, Japan, Südafrika, Mittlerer Osten einschließlich Ägypten
3: Südost-Asien, Süd-Korea, Taiwan und Hongkong
4: Australien, Neuseeland, pazifische Inseln, Lateinamerika
5: Russland, Weißrussland, Ukraine und die übrigen Länder der ehemaligen Sowjetunion sowie Mongolei und Nord-Korea, Indien, Pakistan, Afrika
6: China ohne Sonderverwaltungszone Hongkong



THX: Sammlung von Bild- und Tonnormen, begründet durch George Lucas' Firma Lucasfilm. Nur Geräte, Anlagen oder Filme, die die strengen Vorschriften erfüllen, erhalten das begehrte THX-Zertifikat.

Kabelsalat

Habt Ihr das passende Equipment erstanden, geht's ans Anschließen der Komponenten. Die Playstation 2 verbindet Ihr via RGB-Kabel (wahlweise auch S-VHS) mit dem entsprechenden Scart-Gegenstück am Fernseher – so holt Ihr auf jeden Fall die bestmögliche Bildqualität heraus. Für den guten Ton sorgt der digitale Anschluss von Konsole und Receiver mit einem Lichtleiterkabel (im Fachhandel ab ca. 40 Mark): Entfernt dazu die Schutzkappen der dazugehörigen Schnittstellen und stöpselt die Enden in die Buchsen – fertig. Für die Verkabelung der Lautsprecher benötigt Ihr hochwertige Strippen: Die Verbindung zu den Front- und Rearboxen stellen Kabel mit einem Querschnitt von 4 bzw. 2,5 Millimeter her. Eine Unterschreitung dieser Durchmesser kann zu hörbaren Klangverlusten führen. Achtet zudem darauf, dass die Kabellängen in etwa identisch sind und Ihr beim Anschluss Plus- sowie Minuspol nicht vertauscht.

Videospiele & Surround-Sound


Trotz Modul perfekter Rundum-Sound: "Jet Force Gemini".

Nicht nur Kino und DVD versprechen atemberaubenden Rundum-Klang, auch zahlreiche Videospiele locken mit dem Dolby-Surround-Logo. Wer von den bisherigen Playstation-Titeln allerdings ähnliche Effektorgien wie im Hightech-Filmpalast um die Ecke erwartet, wird enttäuscht: In den meisten Fällen beschränken sich die Surround-Effekte auf eine zeitverzögerte Wiedergabe des Front-Kanals – von hinten angreifende Gegner könnt Ihr so nicht orten. Wer's trotzdem mal ausprobieren möchte, dem sei "Colony Wars: Red Sun" (Playstation) und "Jet Force Gemini" (N64) ans Herz gelegt – letzteres Spiel überzeugt sogar mit hervorragend ortbaren Soundeffekten.


"Colony Wars: Red Sun" bietet nicht nur brillante 3D-Optik, sondern auch guten Surround-Klang.

Für die PS2-Zukunft versprechen die Software-Hersteller aufwändige 5.1-Geräuschkulissen: Erst dann tönen Schusswechsel in Ego-Shootern wie das Film-Vorbild – MG-Feuer von links vorne, Einschläge rechts hinten und Querschläger durch das komplette Wohnzimmer. Eben mittendrin statt nur dabei!

Feintuning

Bevor Ihr echten Heimkino-Sound mit allen Finessen genießen könnt, müsst Ihr noch zwei Dinge beachten: das richtige Aufstellen der Lautsprecher und das Einpegeln des kompletten Systems. Nehmt Euch für die Anordnung der Boxen Zeit (siehe Grafik) und probiert verschiedene Standorte aus, denn die Position der Schallwandler ist der wohl wichtigste Faktor in Bezug auf den Klang Eurer Anlage. Habt Ihr den idealen Platz für die Lautsprecher gefunden, folgt der letzte Feinschliff via Receiver-internem Testtongenerator. Macht es Euch auf dem Sitzplatz bequem, aktiviert mit der Fernbedienung die entsprechende Funktion und regelt nacheinander jede Box auf identische Lautstärke. Wer sich nicht auf sein Gehör verlassen will, der sollte im Fachhandel nach einem Pegelmessgerät Ausschau halten – damit klappt die Gleichschaltung ohne Probleme. Alles, was Ihr jetzt noch tun müsst, ist Eure Lieblings-DVD einlegen, ordentlich aufdrehen, zurücklehnen und genießen – hoffentlich mit einer PS2-Fernbedienung und toleranten Nachbarn.

Damit zum Fest die Flocken stimmen!

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

DAS TOP SPIEL DES MONATS

Shenmue



porto-freie Sonderlieferung

JETZT vorbestellen

DM 99.95

DREAMCAST
Art. Nr.: DCDT 153
Release: Dez. 00

Half Life „Blue Shift"	FEB 01	**DM 79.95**
Heroes of M&M 3	DEZ 00	DM 89.95
Jet Set Radio		**DM 84.95**
Kiss Psycho Circus		DM 89.95
Le Mans 24		DM 89.95
Metropolis Street Racer		**DM 84.95**
Phantasy Star Online	JAN 01	**DM 84.95**
POD 2	DEZ 00	DM 89.95
Rayman 2		DM 89.95
Ready 2 Rumble Round 2		DM 89.95
Resid. Evil Code Veronica	UNCUT	DM 89.95
Samba de Amigo	DEZ 00	DM 299.95
Sega GT	DEZ 00	DM 84.95
Shenmue TV	DEZ 00	**DM 99.95**
Silent Scope		**DM 89.95**
Speed Devils Online	DEZ 00	DM 89.95
Starlancer		DM 79.95
The Grinch		DM 89.95
Time Stalkers		DM 89.95
Tomb Raider: Die Chronik		**DM 99.95**
Tony Hawk's 2		DM 89.95
Ultimate Fighting		DM 89.95
Vanishing Point		**DM 89.95**
Virtua Tennis		DM 89.95
NINTENDO 64		
Nintendo 64 Pokemon		DM 249.00
Transfer Pak		DM 39.95
Xploder 64		DM 89.95
Aidyn Chronicles	FEB 01	DM 119.95
Bond: Welt ist nicht genug	DEZ 00	**DM 119.95**
Donald Duck Quack Attack	DEZ 00	**DM 99.95**
Excitebike 64	JAN 01	DM 109.95
Int.Superstar Soccer 2000		DM 109.95
Mario Party 2		DM 119.95
Mario Tennis		DM 119.95
Mickey's Speedway USA		**DM 129.95**
Perfect Dark		DM 119.95
Pokemon Snap		DM 129.95
Pokemon Stadium		DM 139.95
Aidyn Chronicles	FEB 01	DM 119.95
Starcraft	FEB 01	DM 119.95
Turok III		DM 79.95
Zelda - Majora´s Mask		**DM 129.95**
SB Zelda Majors Mask		DM 29.95
GAMEBOY		
G.B. Pocket m. Farbdisplay		DM 139.00
AC-Adapter GBC & GBP		DM 9.95
Link Kabel GBC & GBP		DM 9.95
Flexi Light GBP&GBC trlil		DM 19.95
XPloder GB/GBC		DM 69.95
Bond: Die Welt ist nicht genug		**DM 69.95**
Cannon Fodder		**DM 59.95**
Chicken Run		DM 59.95
Disney's Dschungelbuch		DM 59.95
Disney's Winnie Puuh		DM 59.95
Donald Duck Quack Attack		**DM 59.95**
F1 Racing Championship		DM 69.95
Light Max 2		DM 39.95
Pokémon Rote Edition		**DM 69.95**
Pokémon Blaue Edition		**DM 69.95**
SB Pokémon rot/blau		DM 9.95
Pokémon Gelbe Edition		**DM 69.95**
SB Pokemon gelb		DM 24.95
Pokémon Pinball		**DM 69.95**
Pokémon Trading Card Game	JAN 01	**DM 69.95**
SB Pokemon Trading Card	DEZ 00	DM 24.95
The Grinch		DM 59.95
The Mummy		DM 59.95
UNO	DEZ 00	DM 59.95

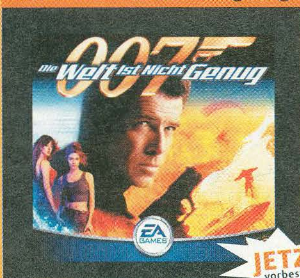
PREISHAMMER !!!!

DREAMCAST		
Formula One Racing		DM 49.95
Sega Rally II		**DM 44.95**
Virtua StrikerII V.2000.1		**DM 44.95**
WWF Attitude		DM 9.95
PLAYSTATION ONE		
Alien Trilogy	Value Series	DM 29.95
Cool Boarders 3	Platinum	DM 49.95
Die 24 Stunden v. Le Mans	B. o. I.	DM 29.95
Eagle One Harrier Attack	B. o. I.	DM 29.95
Gran Turismo II	Platinum	**DM 49.95**
Need for Speed IV		DM 49.95
NHL 99		DM 29.95
Rayman	Platinum	DM 29.95
Silent Hill	Platinum	**DM 49.95**
Tomb Raider 1	Ricochet	DM 29.95
Warzone 2100	Ricochet	DM 29.95
NINTENDO 64		
ECW Hardcore Revolution		DM 19.95
F1 World GP II		**DM 39.95**
NBA Jam 2000		DM 89.95
Shadowman		**DM 49.95**
Waialae Country Club		DM 44.95
GAMEBOY		
Disney's Mulan		DM 29.95
Drop Zone		DM 19.95
Int. Superstar Soccer		DM 19.95
Shadowgate Classic		DM 19.95
Metal Gear Solid	Platinum	DM 49.95
Tekken 3	Platinum	DM 49.95
Driver	Platinum	DM 49.95
V-Rally 2	Platinum	DM 49.95
Tomb Raider 4		DM 49.95
Tarzan	Platinum	DM 49.95

Unser Weihnachtsservice: Wer bis zum 21.12. bestellt, hat sein Päckchen rechtzeitig zu Heilig Abend unterm Baum.



Bond: Die Welt ist nicht genug

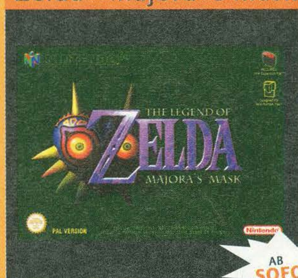


JETZT vorbestellen

NINTENDO 64
Art. Nr.: N64 DT 268
Release: Dez. 00

DM 69.95

Zelda - Majora`s Mask



AB SOFORT

NINTENDO 64
Art. Nr.: N64 DT 259
ERHÄLTLICH

DM 119.95

- Portofreie Sonder-Lieferung*
- !!!! Preishammer - aktuelle Top-Spiele zum Spitzenpreis
- TOP Top Spiel
- JETZT Jetzt vorbestellen – zum Release-Datum spielen
- 2in1 Bundle – all inklusive
- BUDGET Budget – Spiele-Klassiker zum Sonderpreis
- AB SOFORT Neuheiten – ab sofort erhältlich
- Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überrachung!

Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kompletten Katalog an.

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 16.50 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variiren. Alle Angebote solange Vorrat reicht.
* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post.



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

HAND HELD



Die erste "Final Fantasy"-Episode erscheint zeitgleich mit dem Wonderswan Color

Kaltblütig: *Online-Entwickler Ludiwap hat das Playstation-Abenteuer „In Cold Blood" für WAP-Handys umgesetzt (siehe Bild). In zwei Episoden stürmt Ihr als MI6-Agent John Cord das Hauptquartier hinterhältiger Terroristen und verhindert einen Atomkrieg. Ihr zockt den Thriller gratis unter wap.ludiwap.de.*



Bandai bekennt Farbe
mit dem Wonderswan Color

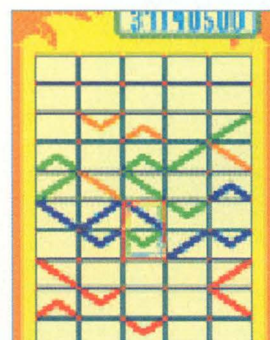
Nach dem Game Boy erscheint nun auch Bandais Wonderswan mit Farbbildschirm: Der Wonderswan Color wandert in diesen Tagen in japanische Verkaufsregale und kostet 6.800 Yen (rund 140 Mark). Wie sein Vorgänger erscheint der Schwan in fünf Gehäusefarben, weitere Versionen wie die Final-Fantasy-Edition folgen – vorerst leider nur in Nippon.

Mit 12,8 x 7,43 x 24,3 cm ist die Farb-Version dezent größer als der Vorgänger, eine AA-Batterie versorgt den Handheld für 20 Stunden mit Energie. Der Bildschirm besitzt eine Auflösung von 224 x 144 Pixeln, die in 241 von 4096 Farben dargestellt werden. Ähnlich dem Game Boy Advance besitzt das Display keine Hintergrundbeleuchtung.

Technisch ist das Bandai-Handheld dem Game Boy Advance unterlegen: Die 16-Bit-CPU arbeitet mit einer Taktrate von 3,072 MHz, Bild- und Hauptspeicher teilen sich 512 KB RAM. Wie beim farblosen Vorgänger plant der Hersteller auch für die Color-Version Linkfunktionen. Ihr verbindet den Schwan per USB-Adapter mit Playstation2 und PC: Das Kabel soll nicht nur Speicherstände, sondern auch komplette Spiele aus dem Internet übertragen. Diese sichert Ihr auf Smart-Media-Speicherkarten. Trotzdem bleibt der neue Wonderswan abwärtskompatibel: Die Infrarotschnittstelle Wonderwave und der Handy-Adapter Wondergate funktionieren problemlos.



Das Spieleangebot interessiert in erster Linie RPG- und Animefans; die meisten Entwicklungen nimmt Bandai selbst in die Hand: "Gunpey EX" ist eine Farbversion des erfolgreichen Knobeltitels, im Rollenspiel „Digimon Adventures 02: D1 Tamer" sammelt Ihr a la Pokémon 230 Monster. Veteranen freuen sich auf ein neues "Wizardy" mit Wondergate-Option zum Download geheimer Features. Isometrische Taktikkämpfe im Stil von „Final Fantasy Tactics" erwarten Euch in „Dark Eyes". Neben im Westen unbekannten Entwicklern wie Bec, Omega und Kaga Tek versprechen zwei renommierte Hersteller ihre Unterstützung: Square veröffentlicht die ersten drei Episoden der "Final Fantasy"-Serie sowie das Kartenrollenspiel "Wild Card", Sammy lockt Prügelspieler mit "Guilty Gear". *rp*

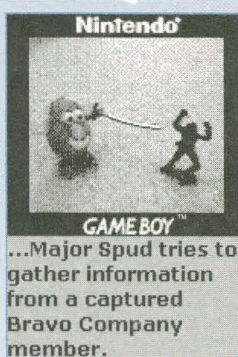

"Gunpey Ex": Bastelt Linien von rechts nach links.



Isometrische Taktikschlacht mit zwei Handlungssträngen: In "Dark Eyes" kämpfen zwei Rassen um die Herrschaft.

Pocket NEWS

FILM-FESTIVAL: Mit der Game-Boy-Kamera könnt Ihr nicht nur einzelne Aufnahmen schießen, sondern auch Animationen und Bildergeschichten erstellen. Die Film-Homepage www.freevg.com bietet seit wenigen Wochen die Rubrik "Game Boy Film Festival", in der Animationsfans aus aller Welt ihre Game-Boy-Streifen (rechts 'Saving Privat Doola') präsentieren. Ihr ladet die witzigen Minifilme im RealPlayer-Format und als GIF-Animation herunter. Zu jedem Kunstwerk erwarten Euch umfangreiche Hintergrundinformationen über Autor und Inspiration sowie ein 'Making of'. Um eigene Filme ins Netz zu stellen, benötigt Ihr Hardware zum Auslesen des Kamera-Batteriespeichers, sowie Konvertertools der Heimentwicklerszene.





CASIO UNTERSTÜTZT DEN SCHWAN: PDA- und Uhrenhersteller Casio arbeitet mit Bandai an einem Kommunikationssystem für den Wonderswan Color. Zukünftig soll das Handheld per Infrarotschnittstelle Wonderwave Bilder von Casios 'Wrist Camera Watch' empfangen. Die Armbanduhr besitzt eine Schwarz/Weiß-Kamera mit 16 Graustufen und liefert Bilder von 120 x 120 Pixel. In Japan ist die Uhr bereits im Handel. Auf dem Schwan bearbeitet Ihr die Bilder, speichert sie in einem Album oder schickt sie per Email (Wondergate) an Freunde. Die Software erscheint im Frühjahr 2001 in Japan.

Donkey Kong Country



AUF DEM SNES war die "Donkey Kong Country"-Trilogie grafisch und spielerisch eine Klasse für sich. Lange hat es gedauert, doch nun beehrt Rare auch den Game Boy Color mit einer (auf dem ersten Teil basierenden) Umsetzung. Die Renderoptik wurde dabei erstaunlich verlustfrei übertragen: Die opulenten Hintergründe wissen auch auf dem Handheld zu gefallen, dennoch bleibt das Bild so klar, dass Ihr Euren Affenhelden nicht aus den Augen verliert. Habt Ihr vom Erforschen der gewaltigen Spielewelt einstweilen genug, vergnügt Ihr Euch in witzigen Bonusspielen wie einer einfachen Angelsimulation oder einem Kremling-Klopper. Wer keine unüberwindbare Abneigung gegen 2D-Hüpfspiele hat, sollte zugreifen – ein edleres Jump'n'Run hat Nintendos Winzling noch nicht erlebt.

Tom & Jerry



EIN NAME, ZWEI SPIELE: Sowohl Swing als auch Ubi Soft lassen diesen Monat Katz und Maus los. Bei der "Mousehunt" sammelt Ihr in scrollenden Räumen Nager ein und setzt sie in Euren Korb, während Ihr den Kontrahenten durch Einsatz von Comic-Waffen an derselben Aktion hindert. Das putzige Prinzip leidet allerdings unter mangelnder Abwechslung sowie von Beginn an arg schlauen Computergegnern. Bei "Mouse Attacks" (Bild) saust Ihr als Jerry durch ein traditionelles 2D-Jump'n'Run und müht Euch in kleinen Reaktionsspielen um den Gewinn von Hilfsmitteln. Diese Utensilien wie Gleitschirme und Silvesterraketen benötigt Ihr, um in neue Levelbereiche vorzustoßen, die sonst unerreichbar bleiben. Fans des Chaoten-Duos schauen beide Titel an, Sparsame entscheiden sich für die Ubi-Variante.



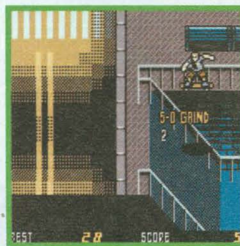
Micro Machines V3



AUCH DEN DRITTEN TEIL von Codemasters' witziger Miniaturraserei gibt es nun im Handheld-Format. An Details wurde nicht gespart: Angefangen vom knuffigen Menü bis hin zu den Spielmodi, die Vielfalt des PSone-Vorbilds blieb erhalten; alleine die Polygon-Optik wich traditioneller Bitmap-Grafik. Das tut dem Spaß allerdings keinen Abbruch, denn die Streckenverläufe der über 40 abgedrehten Pisten quer durch Küche, Labor oder über Billardtische wurden ebenfalls 1:1 übernommen. Blieb bei den ersten beiden "Micro Machines"-Titeln öfters die Übersicht auf der Strecke, gibt's damit bei Teil 3 kaum Probleme mehr. Als witziges Extra dürft Ihr Euch zudem zu zweit an einem Game Boy duellieren. Einziger Nachteil des fast makellosen Flitzers: Eure Rekorde werden leider nicht gespeichert.



Tony Hawk's Pro Skater 2



WAR DAS ERSTE "Tony Hawk" auf Game Boy noch nicht mehr als ein verkapptes Arcade-"Skate or Die", gibt sich der Nachfolger alle Mühe, das Erfolgsrezept der Heimkonsolen-Fassung umzusetzen: In mehreren Szenarien kurvt Ihr mit einem sehr fein animierten Boarder-Profi durch die Gegend und sammelt durch zahlreiche Grinds und Sprünge eifrig Punkte. Zusätzlich winken Belohungen für die Erfüllung von Aufgaben: Durch Aufsammeln der 'Skate'-Buchstaben oder Tricks an bestimmen Stellen verschafft Ihr Euch das Kapital zum Kauf neuer Ausrüstungsteile. Habt Ihr Euch an die etwas komplizierte Steuerung gewöhnt, steht ein großes Repertoire an Bewegungen zur Verfügung, mit denen Ihr die Städte und Parks unsicher macht. Game-Boy-Trendsportler schlagen bedenkenlos zu.

GAMES TO GO

AKTUELLE HANDHELD SPIELE

Spiel	System	Hersteller	Preis	Wertung
Aladdin	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Retro-Hüpfer:** Nahezu identische Neuauflage des hochgelobten 16-Bit-Hüpfers ohne Schwachstellen
Batman of the Future	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Flattermaus:** Simpelklopperei im Einheitslook, die mangels frischer Einfälle schnell monoton wird.
Blade	Game Boy Color	Activision	70 Mark	**Vampir-Wüterei:** Düsterer Seitwärts-Prügler, aufgelockert durch unterhaltsame Ballersequenzen und Rätsel.
Cannon Fodder	Game Boy Color	Codemasters	70 Mark	**Söldner im Sandkasten:** Herrlich zynische Kriegsaction mit Knuddelsoldaten – geschmacklos, aber klasse spielbar.
Casper	Game Boy Color	Interplay	70 Mark	**Geisterstunde:** Kinderfreundliches Action-Adventure, allerdings wenig abwechslungsreich und etwas zäh.
Donkey Kong Country	Game Boy Color	Nintendo	70 Mark	**Affentheater:** Makellose Portierung des SNES-Kulthüpfers mit edlen Hüpfpassagen und witzigen Ideen.
GTA 2	Game Boy Color	Take 2	70 Mark	**Gangsterstück:** Passable Umsetzung des Krimi-Epos. Trotz umständlicher Kontrolle spaßig.
Inspector Gadget	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Trickreich:** Unterhaltsames Jump'n'Run; dank unterschiedlicher Spielfiguren äußerst abwechslungsreich.
Micro Machines V3	Game Boy Color	THQ	70 Mark	**Riesen Raserei:** Hervorragende Handheld-Fassung des Playstation-Flitzers; haufenweise abgedrehte Strecken.
Moorhuhnjagd	Game Boy Color	Ravensburger	70 Mark	**Knallfrosch:** Simpelste Balleraction ohne Tiefgang jenseits des Kultstatus. Nur gut für fünf Minuten zwischendurch.
Rugrats: Typisch Angelica	Game Boy Color	THQ	70 Mark	**Girlpower:** Ansammlung putziger Minispiele zwecks Beschaffung von Modeklamotten – nur für Mädchen gedacht.
Schlümpfe: Das große Abenteuer	Game Boy Color	Infogrames	70 Mark	**Blaue Bälger:** Durchschnittliches Simpel-Jump'n'Run mit den Comic-Zwergen; kleiner Abenteuer-Einschlag
Tom & Jerry: Mousehunt	Game Boy Color	Swing	70 Mark	**Wuselchaos:** Niedlich präsentiertes, aber schnell eintöniges und frustrierendes Sammelspielchen.
Tom & Jerry: Mouse Attacks	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Springmaus:** Knuffige 2D-Hüpferei mit gewitztem Extraeinsatz und Minispielen zur Auflockerung.
Tony Hawk's Pro Skater 2	Game Boy Color	Activision	70 Mark	**Skater-Himmel:** Unterhaltsame Fassung des Edeltitels mit Simulationsansatz. Klar besser als Teil 1.
X-Men: Mutant Wars	Game Boy Color	Activision	70 Mark	**Keine (R)evolution:** Seitlich scrollender Einfachprügler mit geringer Attraktivität jenseits der Lizenz.

MANIAC News

Berichte, Analysen und Trends aus der Spieleszene

PS2: Massive Erfolge und kleine Ärgernisse

Sonys Next-Generation-Konsole hat in den USA wie eine Bombe eingeschlagen: Schon kurz nach Beginn des Verkaufs am 26. Oktober gab es im ganzen Land keine PS2 mehr zu erstehen (sehr zum Leidwesen eines MAN!AC-Redakteurs, der wenige Tage später in den USA weilte). 500.000 Einheiten landeten somit in kürzester Zeit in amerikanischen Haushalten. Einige Glücksritter erzielten bei der Versteigerung von PS2s im Internet exorbitante Gewinne – bis zu 15.000 US-Dollar wurden von leer ausgegangenen Fans für die Konsole gezahlt. Sony hat bereits erste Umsatzdaten für den Erstveröffentlichungstag genannt: Über 250 Millionen Dollar spielte der Verkauf von Hardware, Software und Peripherie ein (beim Dreamcast wurden zum US-Start 97 Millionen Dollar generiert). Interessant auch ein anderer Fakt: In der Woche vor der Veröffentlichung der Konsole stammten bereits elf Prozent des gesamten Spieleabsatzes von PS2-Titeln. Vor allem EAs Football-Simulation "Madden NFL 2001" und Namcos "Tekken Tag Tournament" verkauften sich überdurchschnittlich.

Während Sony in den USA Grund zum Jubeln hat, gibt es in Europa kleinere Unstimmigkeiten zwischen der japanischen Mutterfirma und der EU-Kommission. Da die PS2 in Fernost produziert und nach Europa importiert wird, fallen für die Geräte Zollgebühren in Höhe von 2,2 Prozent an. Dieser Satz gilt allerdings nur für den Import von Spielekonsolen, bei der Einfuhr von Computern entfiele sie. Aus diesem Grund will Sony, dass die PS2 als Computer und nicht als Videospielsystem betrachtet wird. Da die EU-Behörden wegen der Ähnlichkeit des 128-Bit-Systems zur alten Playstation diese Sichtweise nicht teilen, plant Ken Kutaragi, der Chef von Sony Computer Entertainment, Klage einzureichen.


Hat eigentlich gut lachen: SCE-Boss Ken Kutaragi ist zufrieden mit dem USA-Geschäft und verärgert über die EU-Zollbehörden.

Auswirkungen auf den Preis in Deutschland hat der Zollstreit indes nicht. Allerdings wird Sony nicht wie geplant auf der Nürnberger Spielwarenmesse im nächsten Jahr ausstellen – die Messeleitung nimmt an, dass sich der Hersteller vom Spielzeug-Image der PS2 befreien will. Sony Deutschland begründet seinen Rückzug von der Messe dagegen mit dem mäßigen Aufkommen von Fachbesuchern.

NACHGEHAKT



CONPUTER, KOMSOLE? Bislang dachten wir ja, es hätte etwas mit Sonys Hybris zu tun, dass die Presse die PS2 'Computer Entertainment System' nennen sollte und nicht 'Konsole'. Doch nun geht dem geplagten Redakteur ein Licht auf: Es dreht sich weder um Selbstbeweihräucherung noch um eine ausgeklügelte PR-Maßnahme, sondern nur ums Geld. Was nach kleinlicher Haarspalterei aussieht, ist eine Frage von Millionen Mark. Dabei kann man selbst als Behördenkritiker der EU-Kommission keinen Vorwurf machen: Natürlich ist die PS2 momentan nichts anderes als eine Konsole, auf ihre potenzielle Erweiterbarkeit hinzuweisen, ist schlicht Humbug. Schon eine der ersten Konsolen, Ataris 2600, trug den Zusatz 'Video Computer System', konnte mit einer Tastatur ausgestattet werden und erlaubte so das Eintippen kleiner Programme. Dennoch war es nichts anderes als ein 'Telespiel'. Jede Konsole war und ist hypothetisch bis zur Computernähe erweiterbar, das Kernstück wird aber immer ein VideoSPIELsystem bleiben.

Fern-Gesteuert



Rechtzeitig zum PS2-Start veröffentlicht Saitek passendes Zubehör: Mit dem eleganten 'DVD Remote Controller' könnt Ihr auf die umständliche Bedienung via Joypad endlich verzichten. Die schlanke, fast schon zierliche Fernsteuerung bietet neben den üblichen, etwas klein geratenen Tasten für Wiedergabe, Spulen oder Kapitelsprung auch ein Cursorkreuz für das Navigieren in den Bildschirmmenüs. Bis hierhin kein Vorteil gegenüber der Konkurrenz von Mad Catz und Interact. Richtig pfiffig wird's dagegen beim Infrarot-Empfänger: Das Receiver-Teil wird wie gewohnt in einen Joypad-Port gestöpselt. Der Clou: Das Empfangs-Gerät bietet einen zusätzlichen Pad-Eingang – so entfällt lästiges Ein- und Ausstecken. Dank diesem praktischen Feature setzt sich das Saitek-Gerät an die Spitze der PS2-Fernbedienungen.

PRODUKT	
DVD Remote Controller	
HERSTELLER	
Saitek	
SYSTEM	ZIRKA-PREIS
PS2	50 Mark
Pfiffige DVD-Fernbedienung. Momentan beste Wahl.	

Weit weniger innovativ gibt sich dagegen das 'RX 400 Racing Wheel'. Das Lenkrad mit separaten Fußpedalen wird via Schraubklemme an der Tischkante befestigt oder zwischen den Beinen gehalten. Letztere Variante ist wenig praktikabel, da das Gerät beim Spielen ständig verrutscht. Auch die unbequeme Platzierung von Feuerknöpfen und Steuerkreuz gibt Anlass zur Kritik. Wesentlich erfreulicher sind hingegen der angenehme Lenkwiderstand und die an der Rückseite angebrachten Schalthebel. Gas- sowie Bremspedal wurden allerdings viel zu flach angeordnet und vermitteln aufgrund zu hoher Gegenkraft ein nur unzureichendes Fahrgefühl.



PRODUKT	
RX 400 Racing Wheel	
HERSTELLER	
Saitek	
SYSTEM	ZIRKA-PREIS
PS2	150 Mark
Lenkrad mit diversen kleinen Mängeln. Gegen die Konkurrenz nur Mittelmaß.	

64DD am Ende

Nintendo Japan hat nach wenigen Monaten festgestellt, dass es sich beim onlinefähigen Laufwerk 64DD um eine Totgeburt handelt. Nur wenige Titel erschienen für die um Jahre verspätete und ausschließlich in Japan ausgelieferte Peripherie.

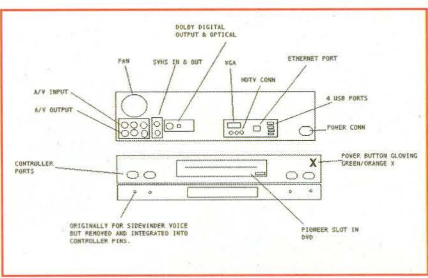
Wegen mangelndem Interesse der N64-Nutzer werden in näherer Zukunft sämtliche Onlineangebote gestoppt. Neue User nehmen die Netzbetreiber bereits nicht mehr an.

Boarden im Wohnzimmer



Fans von ausgefallenem Konsolen-Zubehör werden diesen Monat bei Thrustmaster fündig. Mit dem lässigen 'Freestyler Board' tretet Ihr in die Fußstapfen von Tony Hawk & Co.: Der massive Skatebzw. Snowboard-Dummy thront auf zwei Wippen, die die Informationen links/rechts übertragen – mit Gewichtsverlagerung dirigiert Ihr so Eure Spielfigur in die entsprechende Richtung. Zusätzlich befinden sich auf der Oberseite zwei Tasten für Springen und Bremsen. Damit Ihr Euch durch die Spielemenüs klicken könnt, ist eine Einhandsteuerung mit allen Tasten des PSone-Pads beigelegt. So cool das kostspielige Accessoire auf den ersten Blick wirkt, so schnell macht sich beim Spielen Frust breit. Die Steuerung ist ungenau und die Bedienung kompliziert – greift lieber auf 'altbackene' Pads zurück.

Leck bei Microsoft: Sieht so die Xbox aus?



Im Internet sind Blaupausen aufgetaucht, die ein vermeintlicher Mitarbeiter Microsofts als das endgültige Design der Xbox ausgibt. Wie auf der Zeichnung (links) zu erkennen ist, soll die Konsole demnach kein so spektakuläres Äußeres wie der Prototyp besitzen, sondern einem gewöhnlichen DVD-Player ähnlich sehen. Allerdings dementierte Microsoft kurz nach der Veröffentlichung der Skizzen deren Wahrheitsgehalt. Laut einem Konzernvertreter ist die Entwicklung der Xbox zwar annähernd abgeschlossen, vorgestellt wird sie aber erst Anfang 2001. Zu diesem Zeitpunkt sollen zudem die Starttitel der Konsole genannt werden. Microsoft plant etwa 20 Spiele zur Veröffentlichung der Xbox im Spätherbst 2001, fünf davon sollen von den Redmondern selbst stammen. Bis Weihnachten 2001 könnten etwa 20 weitere Spiele in den Handel kommen.

Keine Lust auf PS2: Oddworlds eXodus

Nach der Übernahme des Entwicklers Bungie, in dessen PS2-Projekte Sony hohe Erwartungen gelegt hatte, fügt Microsoft den Japanern einen weiteren Nadelstich zu. Oddworld Inhabitants werden ihr lang erwartetes Spiel "Munch's Oddysee" auf der PS2 zu den Akten legen und statt dessen eine Xbox-exklusive Version entwickeln.

Oddworld-Chef Lorne Lanning zeigte sich schon geraume Weile unzufrieden mit der PS2-Hardware, bereits auf der Spielemesse E3 im Mai klagte er gegenüber MAN!AC über die mangelhafte Chip-Architektur der Next-Generation-Konsole. Vom Microsoft-System ist Lanning dagegen voll überzeugt: "Die Xbox ist eindeutig die kraftvollste Konsole, zudem ist ihr Design brillant. Wir haben die dreifache Grafik-Power im Vergleich zur PS2." Ebenfalls enttäuscht war der Spiele-Veteran von der dürftigen Unterstützung durch Sony. "Verglichen mit Sony ist der Support durch Microsoft exzellent", so Lanning. Neben "Munch's Oddysee" sollen vier weitere Oddworld-Spiele ausschließlich für Microsofts Next-Generation-System erscheinen.

USA: Mega-Dream-Drive

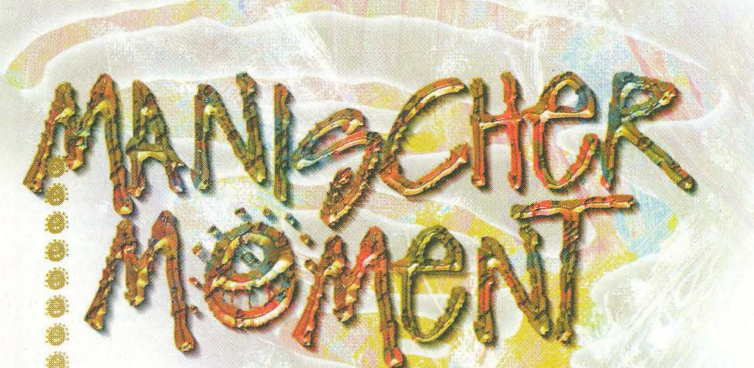
Retrofans in den vereinigten Staaten haben Grund zur Freude. Sega hat das 'Smash Pack'-Bundle angekündigt, das ab Januar 2001 für 180 US-Dollar (ca. 400 Mark) erhältlich sein soll. Neben der Konsole enthält das Paket "Sega Swirl" und einen indizierten Dreamcast-Titel sowie eine GD-ROM mit einem Mega-Drive-Emulator und zehn Spielen. Unter den 16-Bit-Titeln befinden sich Klassiker wie "Sonic the Hedgehog", "Phantasy Star 2" oder "Shining Force".

LICHT & SCHATTEN

ROSIGE ZEITEN TROTZ KLEINER MÄNGEL: Auch wenn sich Sony gerade im Streit mit der EU befindet und die Gewinne im letzten Quartal wegen starkem Yen und teurem PS2-Marketing nur halb so hoch ausgefallen sind wir erwartet: Der Konsolengigant gehört ganz sicher zu den Gewinnern des Jahres. Der Start der PS2 in den USA war phänomenal, Erzrivale Sega profitierte kaum von den Lieferengpässen. In Europa wird die Konsole ebenfalls ihre Liebhaber finden, und – spätestens nach einigen Monaten und einer kleinen Preisreduktion – wohl zur wichtigsten Plattform im Videospielbereich werden. Hoffen wir nur, dass von dem Hype die gesamte Branche profitiert und die tiefe Talsohle des Generationswechsels endlich durchschritten wird.

JACKPOT: Dank einer Lizenz zur Produktion von Daddelautomaten nimmt Konami den US-Glücksspielmarkt in Angriff. Ab Dezember werden Vegas & Co. beliefert – ein sicherer Verdienst für den erfolgreichen Hersteller.

ADÉ CRAVE: Persönliche Schicksale mal außen vorgelassen, würde man manchen Herstellern keine Träne nachweinen, wenn sie das Zeitliche segnen. Das ist nun mal Kapitalismus – wer gute Produkte vertreibt, vernünftiges Marketing macht und Ahnung vom Geschäft hat, besitzt eben bessere Chancen in der Marktwirtschaft als unfähige Firmen mit miesen Spielen. Gerade deswegen ist das Ende von Crave so bedauerlich: Produkten wie Marketing kann man nichts nachsagen. Negativ sind die Auswirkungen besonders für passionierte Spieler: Zum einen wagte es Crave, auch Titel abseits des Massengeschmacks nach Europa zu bringen, zum anderen kamen Square-Fans über SVG endlich in den Genuss von Spielen wie "Front Mission 3" oder "Parasite Eve 2". Was Ubi bzw. Infogrames mit dem Erbe machen, ist mehr als fraglich. Die beiden Firmen haben jetzt schon einen massiven Produktkatalog – einige Titel werden sicher auf der Strecke bleiben.



Dreamcast-Abenteuer mit Hindernissen:
Entgegen seiner üblichen Arbeitseinstellung meldete sich Colin freudestrahlend für den "Shenmue"-Test, kaum dass das Sega-Päckchen in der Redaktion eintraf. Dass er damit das falsche Los gezogen hatte, wurde ihm schnell klar: Zuerst bekam er nur drei statt vier GDs, dann fehlte eine Scheibe, weil eine andere doppelt war. Und die etwa 200 Bildschirmfotos, die er in stundenlanger Arbeit geschossen hatte, wurden schließlich vom unbedarften Kollegen Simon gelöscht. Das Verfassen eines Player's Guide haben wir ihm dann doch erlassen...


Ohrenbetäubend: Colins Stimmbänder sind Heavy-Metal-erprobt...

Crave und SVG erledigt: Franzosen teilen sich die Beute

Die bereits seit geraumer Weile kursierenden Gerüchte über ein Ende von Crave Europa und deren Distributionstochter SVG haben sich bewahrheitet. Wegen Millionenverlusten hat die Konzernzentrale beschlossen, ihre Filialen in der alten Welt zu schließen. Ein Abnehmer für die Rechte an aktuellen Crave-Produkten ist bereits gefunden. Ubi Soft wird über 20 Titel (darunter Eigenentwicklungen und Spiele von From Software sowie Bandai) in Europa publizieren. Auch auf einheimische Square-Fans hat die Schließung von Crave Auswirkungen: Die Tochter SVG war für die PAL-Veröffentlichung der Spiele des RPG-Giganten verantwortlich. Dieses Aufgabe übernimmt nun ebenfalls ein französisches Unternehmen: Software-Gigant Infogrames hat sich die Rechte an den "Final Fantasy 9" & Co. gesichert.



DREAMCAST

1 /* **Metropolis Street Racer** – SEGA
PS-Begeisterte lassen sich von halbgarer Lokalisation und einigen Bugs nicht beirren – zum Glück für Sega und Bizarre Creations.

2 /* **F355 Challenge** – ACCLAIM
Ein Traumwagen in einer knallharten Simulation: Trotz hohem Schwierigkeitsgrad greifen Yu-Suzuki-Fans und Autonarren zu.

3 /* **Le Mans 24** – INFOGRAMES
Und nochmal Rasen: Im Gegensatz zur PSone-Version taucht Infogrames Boliden-Marathon für den Dreamcast sofort in den Charts auf.

4 /* **Silent Scope** – KONAMI
Zugreifen, so lange es nicht indiziert ist: Die harte Anti-Terror-Action gefällt trotz fehlender Scharfschützen-Lightgun.

5 /* **Ready 2 Rumble Boxing Round 2** – MIDWAY
Zum zweiten Mal ist Midway mit seinen Comic-Boxern auf Erfolgskurs – auch wenn der Titel nicht viel mehr als ein Update ist.

NINTENDO 64

1 /* **Legend of Zelda: Majora's Mask** – NINTENDO
In den USA ein Megaseller und bei uns auf dem besten Weg dorthin: Links zweiter und letzter N64-Auftritt übertrifft Nintendos Erwartungen.

2 /* **Mario Tennis** – NINTENDO
N64-Fans müssen nicht mehr neidisch auf den Dreamcast blicken: Die Tennissimulation rund um Mario & Co. ist "Virtua Tennis" ebenbürtig.

3 /* **Blues Brothers 2000** – TITUS
Jake und Elwood jammen sich in die Charts – trotz eher durchschnittlicher Qualität und Innovationslosigkeit des Moduls.

4 /* **Rush 2049** – MIDWAY
Auch der dritte Teil von Midways "Rush"-Serie findet sein Fans. Oder liegt's vielleicht doch die an der Unterversorgung mit N64-Rennspielen?

5 /2 **Perfect Dark** – RARE
Langsam verabschiedet sich Rares Ego-Shooter aus den Top 5. Glücklicherweise folgt mit "The world is not enough" folgt bald Action-Nachschub.

PLAYSTATION

1 /* **Driver 2** – INFOGRAMES
Kein Wunder, dass sich der "Driver"-Nachfolger nach wenigen Tagen auf Platz 1 befindet. Bei über einer Millionen Vorbestellungen weltweit.

2 /* **FIFA 2001** – ELECTRONIC ARTS
Fußball ist nun mal des Deutschen liebster Sport und Electronic Arts der renommierteste Anbieter – trotz wenig Neuem Platz 2.

3 /* **Spyro 3: Year of the Dragon** – SONY
Auch bei seinem dritten und letzten PSone-Auftritt überzeugt der Knuddeldrache: Farbenfrohe Jump'n'Run-Kost für jedermann.

4 /* **Gran Turismo 2 Platinum** – SONY
Bald hat die Warterei ein Ende. Bevor nächstes Jahr "GT 3" auf die PS2 rauscht, vertreiben sich Simulations-Experten die Zeit mit der Billigversion.

5 /* **The World is not enough** – ELECTRONIC ARTS
Bond ballert: Dem smarten Geheimagenten ist zwar die Welt nicht genug, er muss sich aber trotzdem mit Platz 5 begnügen.

Quelle: Gameplay

Entgegen optimistischer Vorhersage: Sega dick im Minus

Vor einigen Monaten hatte der japanische Konsolen- und Spielehersteller noch frohgemut den ersten Gewinn seit vier Jahren vorhergesagt. Nun musste Sega die Erwartungen erheblich korrigieren: Statt schwarze Zahlen zu schreiben, wird die Bilanz auch im Jahr 2000 tiefrot ausfallen. Die Verluste schätzt man auf etwa 20 Milliarden Yen (über 400 Millionen Mark). Schuld daran sollen hohe Chip-Kosten und die weltweite Preisreduktion beim Dreamcast sein.
Die schlechten Nachrichten wurden entsprechend von der japanischen Börse aufgenommen: Die Sega-Aktien fielen auf ein Allzeittief in der Firmengeschichte. Um den angeschlagenen Konzern wieder in Schwung zu bringen, verfolgt man diverse Strategien. Neben Schließung unprofitabler Spielhallen und der gewohnten Manager-Rochade legt man besondere Hoffnung in die Zusammenarbeit mit Drittfirmen. So wäre die Vergabe von Hardware-Lizenzen ebenso geeignet, Geld in die leeren Kassen zu spülen, wie die Entwicklung von Software für PC, Handhelds, Mobiltelefone oder Palmtops.

Schlecht und billig



Vivanco versucht's mit Killer-Preisen: Ganze 40 Mark löhnt Ihr für die 'PSX Gun' und erhaltet dafür eine Guncon-kompatible Lichtpistole im Kleinformat. Das zierliche Gerät protzt mit batteriebetriebener Rumble-Funktion, Auto-Fire und Auto-Reload. Leider lässt die Zielgenauigkeit zu wünschen übrig und der wacklige Abzugshebel besitzt einen viel zu laschen Druckpunkt samt langem Abzugsweg.
Ebenfalls enttäuschend präsentiert sich der PSone-Controller 'PSX-GP 15': Das transparente Pad liegt zwar gut in der Hand, dafür sind das wabbelige Digi-Kreuz und die billigen Buttons eine Katastrophe. Vor allem die Schultertasten vermitteln kein Gefühl für den Druckpunkt – machmal bleiben sie sogar hängen. Hände weg!

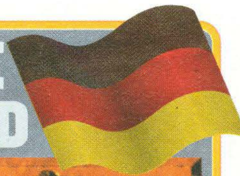
PRODUKT	
PSX Gun, PSX-GP 15	
HERSTELLER	
Vivanco	
SYSTEM	ZIRKA-PREIS
PSone	40/25 Mark

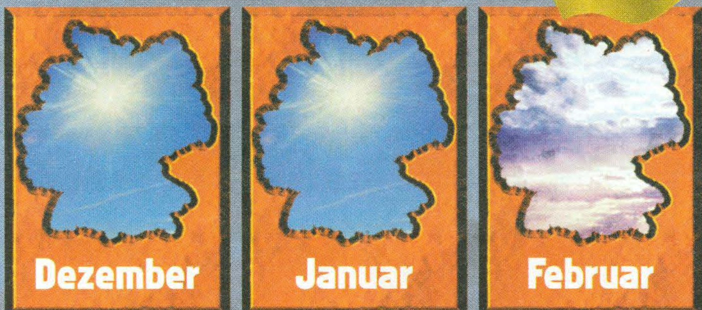
Billig ist nicht gleich gut: Lasst die Finger von diesem Zubehör.

Trotz Entlassungen: Nintendo weiter erfolgreich

Nintendo of Europe hat einen Artikel im Handelsblatt dementiert, in dem von massiven Entlassungen und einem Einbruch im Pokémon-Geschäft die Rede war. Wegen der Auflösung der Merchandising-Abteilung hat man 20 Angestellten (von insgesamt 394) gekündigt, was mit einer kleinen Umstrukturierung begründet wurde. Zudem seien laut Nintendo bereits 800.000 Stück von "Pokémon Gelb" in Deutschland abgesetzt worden.
In den USA gibt es dagegen kaum Zweifel am Erfolg Nintendos. So hat sich "Legend of Zelda: Majora's Mask" unangefochten an die Spitze der Spiele-Charts gesetzt. Über 600.000 Einheiten des N64-Moduls gingen innerhalb von drei Wochen über den Ladentisch. Noch überragender fiel das Ergebnis bei den neuen Pokémon-Modulen "Gold" und "Silber" aus: In der ersten Woche wurden 1,4 Millionen Stück abgesetzt, nach einem Monat betrug die Zahl bereits 2,6 Millionen.

SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND





Dezember	Januar	Februar
Tomb Raider 5 Action-Adventure	Speed Devils Online Online-Rennspiel	Grandia 2 Rollenspiel
Kiss Psycho Circus Ego-Shooter	Half-Life Blue Shift Ego-Shooter	Rainbow Six: Rogue Spear Ego-Shooter
F1 Racing Championship Jump'n'Run	Vanishing Point Rennspiel	Excitebike 64 Rennspiel
Woody Woodpecker Racing Rennspiel	Legend of Dragoon Rollenspiel	Alone in the Dark 4 Rollenspiel
Moorhuhnjagd Actionspiel	ESPN NBA Sportspiel	Technomage Action-Adventure
Dead or Alive 2 Beat'em-Up	Roadsters Rennspiel	Gungriffon Blaze Actionspiel
Rayman Revolution 3D-Jump'n'Run	Moto GP Rennspiel	Surfing H3O Sportspiel

Preiswerte PS2-Accessoires

PRODUKT	
Diverse	
HERSTELLER	
Interact	
SYSTEM	ZIRKA-PREIS
PSone/PS2	siehe Text

Hochwertige PSone/PS2-Peripherie zum fairen Preis.

Jetzt ist das PS2-Peripherie-Angebot von Interact komplett: Mit dem robust verarbeiteten 'Controller Extension Cable' verlängert Ihr für 20 Mark das Joypad-Kabel um zwei Meter. Für denselben schlappen Preis ersteht Ihr das 'Scart/RCA Cable', das dank kompletter Pin-Belegung ein blitzsauberes RGB-Bild liefert. Über zusätzliche A/V-Cinch-Buchsen finden Guncon-kompatible Lightguns und Stereoanlage Anschluss. Das Kabel ist ordentlich verarbeitet und im Vergleich zum Sony-Pendant (etwa 80 Mark) ein echtes Schnäppchen.



Sehr wertig ist auch der PS2-'Multiplayer Adapter', der Anschluss für satte fünf Joypads bietet. Kontrolllämpchen auf der Gehäuseoberseite informieren Euch, ob die angestöpselten Controller erkannt und unterstützt werden. Fans spannender Fußball-Sessions oder gepflegter Ego-Shooter-Partien dürfen bei dem 80 Mark teuren Zubehör ohne Bedenken zugreifen.

"Ultima Online" für PS2?

Nachdem bereits die "Everquest"-Entwickler eine PS2-Version in Aussicht gestellt haben, scheint nun auch Origin "Ultima Online" auf Konsole umsetzen zu wollen. Origin-Besitzerin EA hat diese Meldung bislang nicht kommentiert, eine Ankündigung soll aber im nächsten Monat erfolgen.

TEST

COMING NOW

DEZEMBER

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	Breath of Fire 4	Capcom Rollenspiel	gelb
PS	Persona 2	Atlus Rollenspiel	rot
DC	Grandia 2	Ubi Soft Rollenspiel	grün
DC	The Next Tetris Net Edition	Crave Denkspiel	gelb
DC	Worms World Party	Titus Gesellschaftsspiel	grün
N64	Conker's Bad Fur Day	Rare Actionspiel	grün
N64	Star Wars Episode 1 Battle for Naboo	LucasArts Flug-Action	grün
PS2	Kengo: Master of Bushido	Capcom Beat'em-Up	grün
PS2	MDK 2 Armageddon	Interplay Actionspiel	grün
PS2	Star Wars Episode 1 Starfighter	LucasArts Flug-Action	grün
PS2	Top Gun	Titus Flug-Action	gelb
PS2	WDL: Thunder Tanx	3DO Actionspiel	grün

JANUAR

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	Time Crisis Project Titan	Namco Gun-Shooter	grün
DC	Age of Empires 2	Konami Strategie	grün
DC	System Shock 2	Electronic Arts Ego-Shooter	gelb
DC	Unreal Tournament	Infogrames Ego-Shooter	grün
N64	Dinosaur Planet	Rare Actionspiel	gelb
PS2	Gran Turismo 3	Sony Rennspiel	grün
PS2	Oni	Bungee Ego-Shooter	grün
PS2	Star Wars Super Bombad Racing	Activision Rennspiel	grün

DEZEMBER

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	Bein Panzer	Sony Strategiespiel	rot
PS	Puyo Puyo Box	Compile Denkspiel	rot
DC	Guilty Gear X	Arc System Beat'em-Up	gelb
DC	Last Blade Final Edition	SNK Beat'em-Up	rot
DC	Samba de Amigo Ver. 2000	Sega Musikspiel	rot
N64	Mario Party 3	Nintendo Gesellschaftsspiel	grün
N64	Pokémon Stadium GS	Nintendo Prügelstrategie	gelb
PS2	Advance Goemon	Konami Action-Adventure	gelb
PS2	Cool Boarders Code Alien	UEP Systems Sportspiel	gelb
PS2	Choro Q HG	Takara Rennspiel	rot

JANUAR

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
DC	Giga Wing 2	Capcom Ballerspiel	gelb
DC	Fighting Vipers 2	Sega Beat'em-Up	gelb
DC	Princess Maker Collection	Gen-X Rollenspiel	rot
PS2	Kessen 2	Koei Strategie	gelb
PS2	Shutokou Battle Zero	Genki Rennspiel	gelb

(grün) Spiel wird in Deutschland erscheinen
(gelb) Veröffentlichung in Deutschland realistisch
(rot) Spiel erscheint nicht in Deutschland

OVER SEAS

Final Fantasy 9





Schön, aber tödlich: Wenn die einäugige Beatrix zum vernichtenden Rundumschlag ausholt, fallen die Helden wie die Fliegen.



Nach dem achten "Final Fantasy" war die Enttäuschung bei den alteingesessenen Fans groß. Zwar konnte der Titel wie erwartet enormen Erfolg verbuchen, der westliche Look und die unsäglich langwierigen 'Guardian-Force'-Zaubersprüche verschreckten jedoch viele Freaks. Beim neunten Teil besann sich Square wieder auf alte Tugenden und verpflichtete mit Yoshitaka Amano den Character-Designer der vielgerühmten sechsten Episode (1994 für Super Nintendo). Wer japanisches Bizarro-Ambiente schätzt, wird's den Square-Mannen danken, denn traditionsbewusster geht es wohl kaum: Kulleräugige Knuddelhelden tummeln sich vor liebevoll gestalteten Render-Kulissen, Luftschiffe schwirren über den Himmel und die verwinkelten Fantasy-Städtchen werden von wandelnden Fischen und sprechenden Enten bevölkert. Ähnlich fantasievoll gestaltet ist auch Hauptdarsteller Zidane Tribal. Der blonde Langfinger mit dem buschigen Schwanz gehört zu einer bunt zusammengewürfelten Diebestruppe, die an Bord ihres Luftschiffs die Gegend unsicher macht. Als Schausteller getarnt, schleicht sich die Räuberbande in die Reichshauptstadt Alexandria. Während



Wer Renderfilme mag, wird "Final Fantasy 9" lieben: Ständig genießt Ihr prachtvolle FMVs.



einer Theateraufführung wollen die liebenswerten Schufte die örtliche Prinzessin Garnet Til Alexandros entführen. Da sich die junge Dame als überraschend kooperativ erweist, gelingt das Vorhaben, und die Kidnapper fliehen an Bord ihres fliegenden Hauptquartiers. Weil aber die gehörnte Königinmutter ein solches Vorhaben nicht durchgehen lassen kann, schickt sie sogleich diverse Schergen hinter den Flüchtlingen her.

Nach diesem spektakulären Auftakt findet sich Eure Truppe in einem verwunschenen Wald wieder, wo Ihr wegen Schäden am Transportmittel landen musstet. Mit von der Partie sind auch der dicke Ritter Adalbert Steiner und der kleine Zauberer Vivi Ornitier, die mehr oder weniger zufällig an Bord gerutscht sind. Zusammen schlagen sich die vier unter Eurem Kommando durch den dunklen Forst, immer auf der Hut vor fiesen Zufallsbegegnungen: Unvermittelt fallen Euch diverse Monster an, die nach dem traditionellen 'Active Time Battle'-System bekämpft werden. Ihr wartet, bis sich der Statusbalken der Figur füllt, danach wird fleißig gezaubert und geprügelt. Neue Kampftechniken lernen Eure Charaktere mit Hilfe ihrer Ausrüstung. Immer wenn die Helden frische Waffen und Rüstungsteile anlegen, verschaffen diese den Trägern andere Fähigkeiten. Ob Schutz vor Vergiftungen und besonders fiesen Zaubersprüchen, oder erhöhter Schaden gegen bestimmte Monster – die Auswahl an Sonderfähigkeiten ist groß. Diese müsst Ihr allerdings erst im entsprechenden Menü anwählen, bevor sie Wirkung zeigen. Leider seid Ihr in der Auswahl der Spezialtalente beschränkt, mit steigendem Level können Eure Charaktere aber mehr und mehr Fertigkeiten anwählen. Vor den Erfolg haben die Programmierer jedoch den Schweiß gesetzt: Bis Ihr die neuen Techniken ohne den dazugehörigen Gegenstand einsetzen könnt, müsst Ihr fleißig üben und im Kampf Erfahrungspunkte sammeln. Damit Ihr dabei nicht immer die gleichen Gesichter seht, gesellen sich im Lauf der Zeit weitere Gestalten zu Euren Helden. Kriegerin Freya Crescent, Hobby-Koch Quina Quin und das Gör Eiko Carol verstärken nach und nach Euer Team, Elite-Krieger Salamander Coral komplettiert die Darstellerriege.

Trumpf von "Final Fantasy 9" sind wie immer die Rendersequenzen, aber auch die normale Spielgrafik kann sich sehen lassen. Hübsche Hintergründe mit viel Animationen und bombastische Echtzeit-Gefechte ohne die nervigen Längen des Vorgängers gefallen, auch die klassische Musik verwöhnt mit teils bekannten und teils neu arrangierten Melodien. *dm*



Wenn Ihr nicht gerade mit Fieslingen plaudert oder durch malerische Dörfer wandert, prügelt Ihr Euch mit diversen ekligen Monstern.



90%

SYSTEM: PSone
HERSTELLER: Square
D-RELEASE: Februar 2001

Back to the roots: Knuddelhelden und Kulleraugen, gepaart mit edler Optik und packender Story – ein Fest für Fantasy-Fans.

4 · RUMBLE · AB 12

Für Kunstkenner:

Wer sich über die Rückkehr von Zeichner-Koryphäe Yoshitaka Amano freut, der wird über die "Visual Art Collection" jubeln. Der 90 Seiten dicke Wälzer beglückt "Final Fantasy 9"-Fans mit Renderszenen aus den FMVs, Charakter-Modellen und Zeichnungen von Amano. Das bunte Bilderbuch kostet knapp 60 Mark und lässt sich über Import-Händler wie OCS in Hamburg beziehen (040/36 97 020).



Unreal Tournament

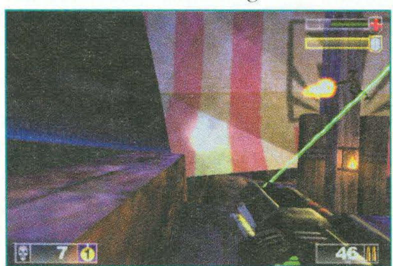

Splatterfreuden: Ob Deathmatch oder 'Capture the Flag', an gewalttätigen Auseinandersetzungen mit etlichen dicken Waffen herrscht wahrlich kein Mangel.


Vier Feinde müsst Ihr sein: Im Splitscreen macht Ihr Jagd auf menschliche Gegner – Ruckeln trübt allerdings die Mehrspielerfreude.

***Neben den** zwölf Deathmatch-Arenen, in denen es nur um das Erreichen einer bestimmten Abschusszahl geht, dürft Ihr Euch noch mit vier weiteren, nicht weniger blutigen Spielvarianten vergnügen. So müsst Ihr bei 'Domination' so lange wie möglich bestimmte Standorte in Beschlag nehmen, in 'Capture the Flag' die Flagge des Konkurrenzteams klauen, bei 'Assault' gegnerische Festungen stürmen und schließlich in der 'Challenge' zum finalen Kampf gegen die fiesesten Streiter des "Unreal"-Universums antreten.*


Von oben nach unten: Die Modi 'Domination', 'Capture the flag' und 'Assault'.

Ego-Shooter auf dem Vormarsch: Während wir über das soeben auf Dreamcast erschienene "Quake 3" nicht berichten dürfen, blieb "Unreal Tournament" bislang von einer Indizierung verschont – obwohl sich bezüglich Gewalt-Gehalts die beiden Spiele kaum unterscheiden. Wie schon auf dem PC ist Epics Ego-Orgie auch in der PS2-Version primär auf Multiplayer bzw. Deathmatch gegen Bots ausgerichtet. So sucht Ihr vergeblich nach einer ausgeklügelten Story, Metzeln ist der einzige Daseinsgrund für die insgesamt 22 wählbaren Charaktere. Damit Eure Kampflaune nicht zu schnell verfliegt, spielt Ihr sowohl die Hälfte der Figuren als auch zusätzliche Spielmodi frei (siehe Randspalte). Vom Design her unterscheidet sich die Konsolenfassung kaum vom PC-Vorbild: In überschaubaren, durchdacht konstruierten und hübsch texturierten Arenen jagt Ihr hinter Euren Gegnern her und zerlegt sie mit Raketenwerfer, Flakkanone oder Sniper-Gewehr. Für die nötige Herausforderung sorgt die gute, in vier Stufen justierbare KI der bis zu sieben CPU-Konkurrenten. Weniger gelungen ist dagegen die technische Seite von "Unreal Tournament": In Leveln mit komplizierter Architektur und ab einer gewissen Menge Opponenten sowie Effekten auf dem Bildschirm gerät die Grafik arg ins Ruckeln. Was im Solo-Modus noch verschmerzbar ist, nervt im Vierspieler-Splitscreen: Wegen der stark stockenden Optik in den kleinen Fenstern kommt kaum Freude an der Hatz unter Freunden auf – zudem wird auf Bots komplett verzichtet. Aufgrund der interessanten Spielvarianten, einer gelungenen Steuerung und der kompromisslosen, pausenlosen Action ist's für Solisten dennoch interessant. *sf*


Hübsche Szenarien: Auch auf einer segelnden Galleone liefert Ihr Euch heftige Gefechte mit den Bots.

Spielspaß 75%

SYSTEM	PS2
HERSTELLER	Infogrames
BRD-RELEASE	Februar 2001

Harter, actionreicher Ego-Shooter: Reichlich Arenen und spannende Spielmodi trösten über Grafik-Probleme hinweg.

AB 18

Mars Matrix



Capcom hat ein Herz für Fans altmodischer Vertikal-Shooter. Nach "Giga Wing" und der "Gunbird"-Reihe veröffentlichen die Japaner nun "Mars Matrix" für den Dreamcast.
Am Steuer von zwei, sich in Bewaffnung und Geschwindigkeit unterscheidenden Raumgleitern bekriegt Ihr Euch in den Weiten des Alls mit allerlei feindlichen Luft- und Bodeneinheiten. Außer mit einem Hochfrequenz-Streugeschütz sind beide Schiffe mit einem 'Piercing Laser' ausgestattet. Letzterer knackt dank konzentrierter Lichtbündelung die Stahlpanzer der dicksten Sternenkreuzer oder Geschütztürme. Besonders praktisch ist die 'Mosquito-Gun': Diese aktiviert ein Schutzschild, das Euch nicht nur kurzzeitig unverwundbar macht, sondern auch feindliche Projektile aufsammelt und diese auf Knopfdruck seinem Urheber entgegen schleudert. Nach ihrem Abschuss hinterlassen Eure Gegner goldene Würfel, für die Ihr Euch im Shop Extraleben und Continues kauft.
"Mars Matrix" bietet altbackene Bitmap-Action ohne Pause. Für Freunde simpler Ballereien ein Riesenspaß, Polygon-Fans wenden sich mit Grausen ab. *cg*


Wo bin ich? Im unübersichtlichen Kugelhagel bietet die ungewöhnliche 'Mosquito Gun' den besten Schutz.

Spielspaß 68%

SYSTEM	Dreamcast
HERSTELLER	Capcom
D-RELEASE	nicht geplant

Sprite-Overkill im All: Optisch schlichter Bitmap-Shooter mit interessantem Extra-System – für Vertikal-Fans ein Fest.

AB 6

SO WERTEN DIE EXPERTEN



Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.

"Wahlwiederholung"

Das Chaos um die US-Präsidentschaftswahl hätte man sich gut sparen können, wenn vernünftige Kandidaten aufgestellt worden wären. Wen hätten die MAN!ACs zum `mächtigsten Mann der Welt` gekürt?



MARTIN SPIELT:
1. MSR – Dreamcast
2. Mario Tennis – Nintendo 64
3. GP Rider – Master System

...UND WÄHLT
Captain Picard, weil das Protokoll der Sternenflotte kaum seltsamer sein kann als das US-Wahlsystem.



OLLI SPIELT:
1. Driver 2 – PSone
2. Die Welt ist nicht genug – N64
3. Shenmue – Dreamcast

...UND WÄHLT
Christoph Daum, weil der die nächsten Jahre sowieso in Amerika weilt und dann endlich alle nach seiner Pfeife tanzen.



COLIN SPIELT:
1. Shenmue – Dreamcast
2. Record of Lodoss War – Dreamcast
3. Die Welt ist nicht genug – Nintendo 64

...UND WÄHLT
Chasey Lain, weil man dann wenigstens was zum Gucken hat.



STEPHAN SPIELT:
1. Shenmue – Dreamcast
2. Crash Bash – PSone
3. Super Bust-A-Move – PS2

...UND WÄHLT
Matt Groening, weil der 'Simpsons'-Vater einer der wenigen Amerikaner ist, der selbstironisch mit seiner Nation umgeht.



ULRICH SPIELT:
1. Dead or Alive 2 – PS2
2. MSR – Dreamcast
3. Dancing Stage – PSone

...UND WÄHLT
Peter Parker, weil der zumindest weiss, dass zu viel Macht viel Verantwortung gehört – und weil rotes Spandex witzig aussieht.



DAVID SPIELT:
1. Time Splitters – PS2
2. Unreal Tournament – PS2
3. Final Fantasy 9 – PSone

...UND WÄHLT
Hulk Hogan, weil der bei politischen Verhandlungen immer die durchschlagenderen Argumente hat.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau des Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

Spielspaß **88%**

HERSTELLER: Cybermedia
SYSTEM: Magic Paper
ZIRKA-PREIS: 5,90 Mark
GRAFIK: 84% SOUND: 76%

MAN!AC

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Begeisternder Spiele-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Inhalt. Die Zukunft hat begonnen!

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪

ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

① Dolby-Surround-Akustik
② Mausunterstützung
③ 60-Hertz-Modus (nur Dreamcast)
④ Anzahl der CDs bzw. Umfang (128) des Moduls
⑤ Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
⑥ Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
⑦ RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
⑧ Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
⑨ Rumble-Unterstützung
⑩ Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
⑪ MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

Driver 2

ENTWICKLER:
REFLECTIONS, ENGLAND
(WWW.INFOGRAMES.DE)



Mit qualmenden Reifen dem Krankenwagen hinterher: Verschwindet das Zielobjekt im Verkehrsgetümmel, könnt Ihr Euch an dem roten Pfeil orientieren.



Solltet Ihr bei einer solchen Rammaktion auf dem Dach landen, habt Ihr leider verloren, denn auf einen 'Rücksetzknopf' wurde verzichtet.

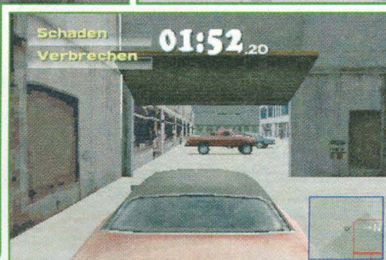


Der Titel 'Überraschungserfolg 1999' ging zweifellos an Reflections' virtuelle Gangster-Verfolgungsjagd "Driver" – mehr als 3,5 Millionen verkaufte Exemplare sprechen im Raubkopierer-geplagten Videospielmarkt für sich. Mit einem frischen Konzept, hervorragendem Fahrgefühl und coolem 70er-Jahre-Flair stürmte die Crash-Orgie vor knapp 18 Monaten zurecht die Verkaufscharts.



Herumlaufen dient nicht nur dem Wagenwechsel: In dieser Situation müsst Ihr erst das Tor per Hand öffnen, bevor Ihr losprescht.







Doch so spaßig das Autoschrotten zu Beginn auch war, auf Dauer fehlte die nötige Abwechslung. Mit "Driver 2" wollen die englischen Entwickler dies ändern und natürlich an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen.

Erneut schlüpft Ihr in die Rolle des amerikanischen Polizisten Tanner, der diesmal undercover gegen brasilianische Kriminelle und einen US-Gangsterboss antritt. Musstet Ihr in "Driver" vor dem Eintritt in die Unterwelt eine Fahrerprüfung mit wilden Manövern ablegen, geht's im zweiten Teil ohne Umschweife zur Sache: Ihr startet Eure Ermittlungen in Chicago, der ersten von vier detailliert nachgebildeten Städten. Die erste Mission 'Ein guter Tipp' dient dabei als Trainingslevel: Innerhalb eines moderaten Zeitlimits sollt Ihr einen Mordzeugen an einem Treffpunkt abholen. Mit Eurem 70er-Jahre Automatik-Schlitten macht Ihr Euch in Rennspiel-Manier röhrend auf den Weg. Die Steuerung der Hubraum-Giganten ist nahezu identisch mit dem Vorgänger: So gehören die bekannten Optionen Gas, Burnout, Bremse sowie Handbremse ebenso zu Eurem täglich Brot wie die neu hinzugekommenen Manöver 'scharfe Kurve' (L1-Taste) und 'Auto verlassen' (Dreieck-Button und Steuerkreuz nach oben). Schon nach kurzer Zeit geht die Bedienung der Fahrzeuge blind von der Hand und Ihr schleudert millimetergenau durch engste Hinterhof-Gassen.

Habt Ihr es schließlich mit Hilfe der eingeblendeten Karte sowie der entsprechenden Zielmarkierung zum Treffpunkt mit dem Zeugen geschafft, tritt dieser plötzlich die Flucht an und die nächste Mission beginnt. Jetzt gilt 'Dranbleiben um jeden Preis': Verliert Ihr den Ganoven nämlich aus den Augen, heißt es 'Game Over'.



Ganz schön was los auf den Straßen von Las Vegas: Passanten retten sich mit einem beherzten Sprung vor Euren rücksichtslosen Fahrmanövern.



Augen zu und durch: Die Cops haben eine Straßensperre errichtet, die Ihr mit Vollgas durchbrecht. Der Dank: ein demoliertes Auto.





Während des Spiels wählt Ihr via Select-Taste zwischen drei Blickwinkeln: Außen- (links) und Innenansicht (2.v.l.) sowie eine unbrauchbare TV-Kamera. Zusätzlich dürft Ihr in eine Seitenperspektive (3.v.l.) und eine Rückansicht (rechts) schalten. So behaltet Ihr stets die Übersicht.

Und so brettert Ihr ohne Rücksicht auf herumlaufende Passanten und den gemächlich dahinzuckelnden Straßenverkehr über Grünstreifen, Bürgersteige oder Parkplätze, durchbrecht dabei Zäune sowie Baustellensperren und prescht mit Vollgas durch herumstehende Kisten, sodass Holzsplitter in hohem Bogen davonfliegen. Crasht Ihr mit Eurem Wagen in andere Fahrzeuge, Ampelanlagen oder Häuserfassaden, verformt sich die Blechhülle mit einem kräftigen Knirschen und die Schadensanzeige am linken oberen Bildrand füllt sich. Baut Ihr mehrere Unfälle hintereinander, beginnt der Bolide zu rauchen, bis er schließlich mit brennendem Motor endgültig den Geist aufgibt. Habt Ihr Euer Vehikel geschrottet, müsst Ihr den Level von vorne beginnen.

Dieses Problem könnt Ihr in den meisten Fällen jedoch elegant umgehen: Steigt einfach aus dem Blech-Wrack aus und organisiert Euch einen neuen fahrbaren Untersatz. Dazu brecht Ihr entweder ein geparktes Auto auf oder zerrt den Wagenführer an einer Ampel heraus – und schwuppdiwupp geht die Hatz in einem frischen Boliden weiter. Auf diese Weise klemmt Ihr Euch im Laufe des Spiels hinter geländegängige Pickups, schmucke Oldtimer, behäbige Vans, schwerfällige Omnibusse und Sirenen-bestückte Kranken- oder Polizeiwägen.

Apropos Polizei: Während der wilden Verfolgungsjagden quer durch Chicago, Havanna, Las Vegas und Rio de Janeiro kommt Ihr unweigerlich in Berührung mit den Gesetzeshütern. Und dies im wahrsten Sinne des Wortes: Die Cops lassen nichts unversucht, Euer Auto zu stoppen. Sie preschen hinter Euch her und rammen Euren Untersatz beim kleinsten Fehler – entkommt Ihr nicht rechtzeitig den Attacken, endet Eure Fahrt in einem Haufen rauchenden

GIB MIR DEN GANGSTER: **Die zahlreichen Verbesserungen von "Driver 2" sind natürlich eine tolle Sache. Die Städte fallen diesmal spürbar abwechslungsreicher, die Missionen erheblich spannender aus. Die "GTA"-Anleihe mit den Fußmärschen Tanners erweist sich als kleine, aber feine Ergänzung des Spielprinzips, die das stetige Gerase angenehm auflockert. Gelungen ist auch der neue Splitscreen-Modus, der lautstarke Duelle mit Freunden erlaubt. Das leidige Pop-Up-Problem und gelegentliche Verlangsamungen bis hin zur Zeitlupe sind allerdings ziemlich heftig und lassen Wünsche nach einer Dreamcast- oder PS2-Umsetzung erwachen – zum Glück sind diese Aussetzer relativ selten. Geärgert hat mich auch die teils harsche Schwierigkeit: Gerade bei Verfolgungsjagden reicht bereits ein kleiner Fehler und der Schurke ist weg.**



Ulrich Steppberger

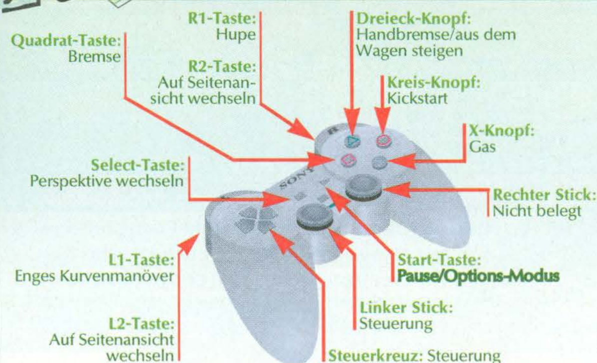
Der Director-Modus ***des Vorgängers ist in überarbeiteter Form wieder mit von der Partie: Mit simplen Icon-Kommandos schneidet Ihr wie ein Regisseur Euren eigenen kleinen Action-Film und speichert diesen auf Memory Card. Sehr positiv: Die Ladezeiten sind moderat ausgefallen.***



Praktisch: Dank der beschrifteten Icons findet Ihr Euch als Filmregisseur schnell zurecht.



Die Nachtfahrten beeindrucken mit hübschen Scheinwerfer-Lichtern und stylischen Nachzieheffekten. Allerdings ploppen oftmals komplette Gebäude auf.



Die FMV-Sequenzen *in "Driver 2" sind zwar gelungener als beim Vorgänger, fernöstlichen Kunstwerken von Square oder Capcom können sie jedoch immer noch nicht das Wasser reichen. Immerhin sind die Charaktere und die Umgebung detaillierter gerendert als bei den B-Movie-artigen "Driver"-Szenen.*



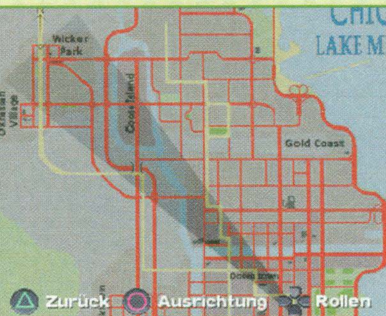




Gut, aber nicht gut genug: Zahlreiche Renderfilme erzählen die Gangster-Story.



Je nach Untergrund reagiert Euer Vehikel anders: Auf Rasen schlittert Ihr mehr als auf Asphalt – achtet besonders auf die Übergänge!



Praktisch: Mit der Kreis-Taste dreht Ihr die Stadtkarte in die Richtung, in die Eure Wagenschnauze zeigt.



Bei Regen und Nacht dürft Ihr faszinierende Spiegelungen auf der nassen Fahrbahn bewundern

Blechs. Damit nicht genug: Werdet Ihr von den Cops-Karossen (manchmal bis zu vier gleichzeitig) längere Zeit gejagt, fordern sie zur Unterstützung Straßensperren an. Dann habt Ihr die Wahl: Durchbrecht die Blockade mit Volldampf oder versucht Euch an der Seite vorbeizumogeln. Um die lästigen Verfolger abzuschütteln, müsst Ihr gewagte Manöver durchführen: Rast beispielsweise im Slalom durch den Gegenverkehr oder schlängelt Euch durch enge Hinterhofgassen – dank ausgefeilter KI machen die Polizisten auch mal Fehler. Eine andere Taktik ist das Ausweichen: Beobachtet den Radar genau, denn patrouillierende Streifen werden als weißer Fächer angezeigt. Meidet diesen Bereich, und die Gesetzeshüter ziehen ohne Sirenengejaule von dannen.

Während "Driver" noch aus zusammengestückelten Einzelmissionen mit vager Story und verzweigender Struktur bestand, bietet der Nachfolger 40 aufeinander folgende Aufträge. So bekommt Ihr eine komplette Geschichte serviert und die nervige Entscheidung 'Welchen Einsatz zocke ich als nächstes' entfällt. Kritik bezüglich mangelnder Abwechslung nahmen sich die Entwickler ebenfalls zu Herzen: In "Driver 2" erlebt Ihr neben klassischen Verfolgungsjagden auch taktisch angehauchte Beschattungsaufträge, rasante Rettungseinsätze und häufige Fahrzeugwechsel innerhalb eines Levels. So beginnt Ihr des öfteren in einer schnellen Limousine, mit der Ihr z.B. einen Sprengstofflaster stoppen müsst. Habt Ihr dies geschafft, wechselt Ihr in den LKW und bringt ihn in Euer Versteck.

Abgerundet wird die Hetzjagd durch sechs einzeln wählbare Fahrspiele. Darunter sind u.a. Verfolgungs-Rennen und Schrottorgien. Für einen Mehrspieler-Modus war auf den beiden "Driver 2"-CDs ebenfalls Platz: Ob Spritztour, spannende 'Räuber & Gendarm'- und 'Schnapp Dir die Flagge'-Varianten oder actionreiches Checkpoint-Rennen – hier wird jedes Fahrer-Duo fündig. *os*

HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	79%
SOUND	85%
Spielspaß	85%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

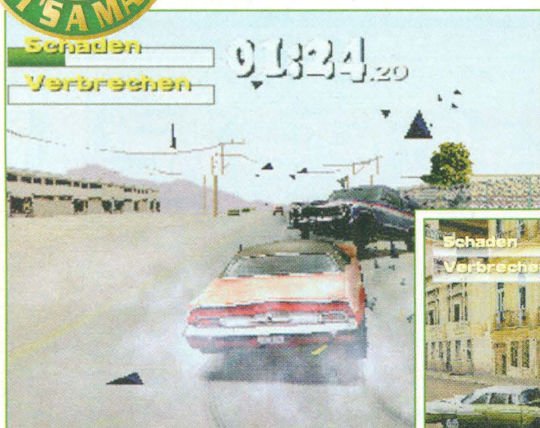
Motivierende Fortsetzung der Gangster-Verfolgungsjagd: Mehr Abwechslung und Spielmodi – aber auch mehr grobe Slowdowns.

IT'S A MANIAC · AB 16

"DRIVER 2" IST EINE RUNDUM GELUNGENE FORTSETZUNG: Reflections hat sich nicht auf den Lorbeeren ausgeruht und einen in (fast) allen Belangen verbesserten Nachfolger programmiert. Zwar treibt das aufwändig dargestellte Großstadtleben die PSone weit über das Grafik-Limit (Pop-Ups und zeitweise derbe Slowdowns sind immer noch vorhanden), dafür habt Ihr jederzeit das Gefühl, in einer lebendigen Metropole herumzukurven. Apropos Kurven: Das neue, 'natürliche' Straßenlayout mit den zahlreichen Biegungen bringt deutlich mehr Spaß, als das vom Vorgänger bekannte 90°-Blockprinzip. Dank der hervorragenden Steuerung geht das exzessive Driften kinderleicht von der Hand – einzig die Laufsequenzen gerieten etwas zu hakelig. Dafür gibt's durch die Ausstiegsmöglichkeit Abwechslung und Spannung pur.



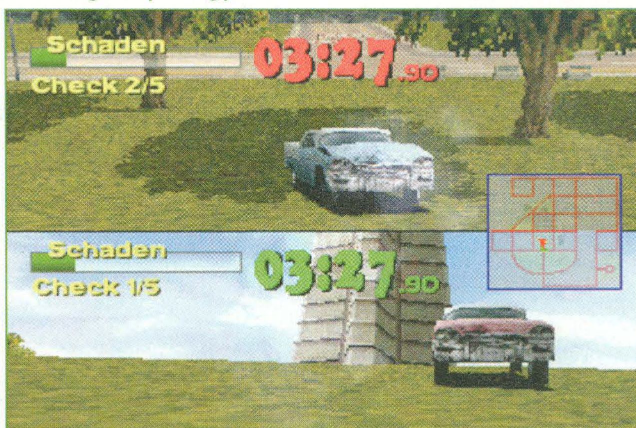
Oliver Schultes



Frontalunfälle fügen Eurem Wagen den meisten Schaden zu. Nach ein paar weiteren Kollisionen ist das Auto Schrott und Ihr müsst wechseln.







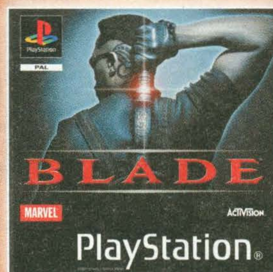
Die Zweispieler-Modi sind äußerst gelungen: Die Optik bleibt meist flüssig, allerdings seid Ihr nur zu zweit unterwegs – der übrige Verkehr fehlt.

ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Umsetzung ist in Arbeit. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 7/99 mit 81% Spielspaß getestet.

Die Macht eines Untoten

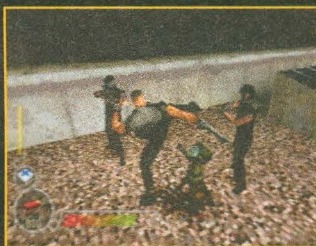
Die Seele eines Menschen

Das Herz eines Helden

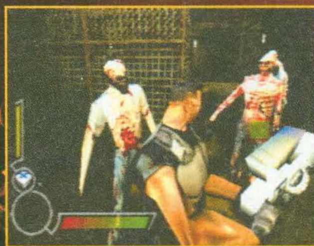


BLADE™

Beim Film hast du nur zugesehen – jetzt kannst du selbst erleben was es heisst, der Daywalker zu sein ...



Lebe den Film
Erledige Vampire, Zombies, als Cops getarnte Vampiranwärter und andere Kreaturen aus dem Film.



Wähl deine Waffe
Auf deiner Mission kannst du gar nicht gut genug bewaffnet sein – ob mit Messern, Granaten, Fäusten oder deinem Schwert ...



Vampirjagd in 3D
Kämpf dich durch düstere Gegenden wie Chinatown, Abwasserkanäle und die Gemäuer des Stadtmuseums.

Screenshots von der PlayStation-Version











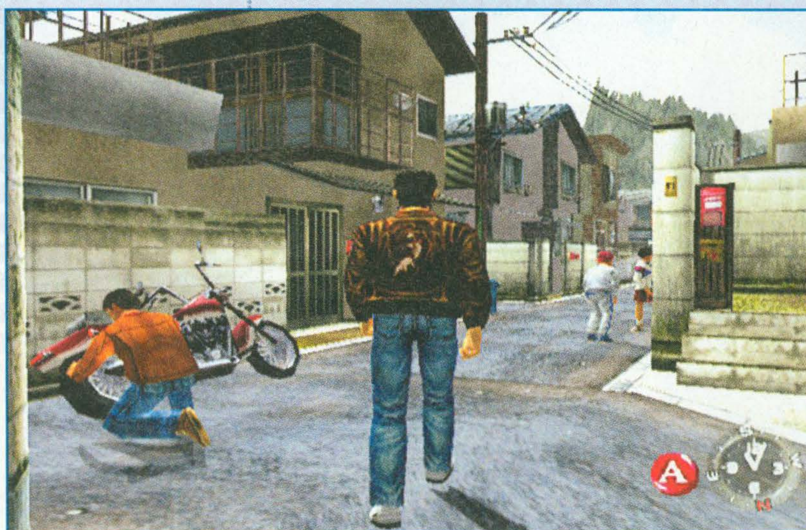
www.marvel.com

www.activision.de

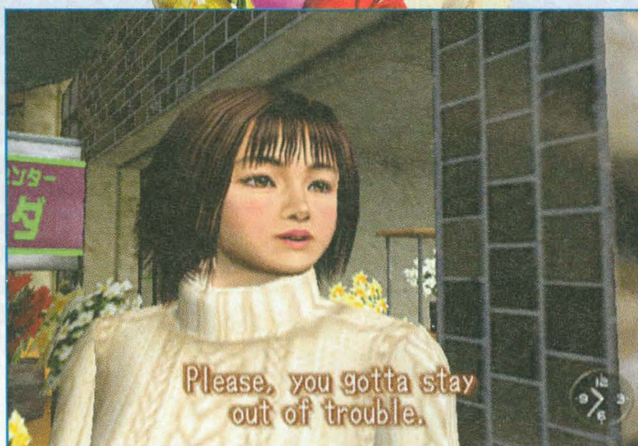
Shenmue

ENTWICKLER: AM2, Japan (www.shenmue.com)





Die Straßen von Yokosuka: Während Ryo nach einer Spur der Mörder sucht, könnt Ihr die zahlreichen Einwohner der Stadt bei ihren individuellen Alltagsbeschäftigungen beobachten.



Blumen die von Herzen kommen: Im Verlauf des Spiels entwickelt sich eine zarte Romanze zwischen Ryo und der Floristin Nozomi.



Vier GD-Roms, fünf Jahre Entwicklungszeit und 230 Millionen Mark Produktionsbudget. "Shenmue", das bisher ambitionierteste Projekt von Segas Design-Guru und AM2-Chef Yu Suzuki, sorgt seit seiner Ankündigung mit Superlativen für Schlagzeilen. Knapp ein Jahr nach dem Erscheinen in Fernost dürfen sich nun auch westliche Dreamcast-Fans mit der ersten Episode des als Trilogie geplanten Mammutwerks vergnügen. Das bis dato teuerste Action-Adventure entführt Euch auf eine audiovisuell beeindruckende Reise ins Japan der achtziger Jahre.

Der 29. November 1986 ändert das sorglose Leben des Hauptcharakters Ryo Hazuki auf dramatische Weise: Nach einem Stadtbesuch kehrt Ryo auf das väterliche Anwesen zurück. Doch irgendetwas stimmt nicht: Das hölzerne Eingangsschild liegt zerbrochen im Staub und eine unbekannte schwarze Limousine parkt vor der hauseigenen Karatehalle. Mit einer bösen Vorahnung eilt Ryo ins Dojo und wird Zeuge eines brutalen Verbrechens: Ein mysteriöser Fremder misshandelt den Vater und prügelt ihn quer durch die Halle. Gegen die überragende Technik seines Peinigers hat selbst der erfahrene Kampfsportlehrer keine Chance. Der langhaarige Kung-Fu-Experte verlangt die Herausgabe einer mysteriösen Antiquität, des sogenannten Drachenspiegels. Trotz schwerster Verletzungen weigert sich Iwao Hazuki, erst als der finstere Schurke seinen Sohn in die Mangel nimmt, gibt er das Versteck des antiken Artefakts preis. Doch auch nachdem seine Schergen das Versteck unter dem Kirschbaum geplündert haben, kennt der Kittelträger keine Gnade: Mit einem vernichtenden Schlag gibt er Ryos Vater den Rest: Iwao stirbt in den Armen seines Sohns, die Mörderbande ergreift die Flucht. Von Erschöpfung und Verwundungen gezeichnet sinkt Ryo in einen tiefen Schlaf. Wieder und wieder quält ihn in seinen Träumen die grausame Erinnerung an das Verbrechen: Wer war der geheimnisvolle Kämpfer? Was hat es mit dem Drachenspiegel auf sich, dass der Vater sogar bereit war, sein Leben dafür zu opfern? Vier Tage später erwacht Ryo, wieder



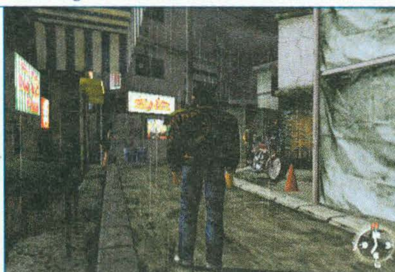
Vom Hauptheld zum Statist: Sämtliche Figuren begeistern mit fulminanten Gesichtstexturen und ausgefeilter Mimik.

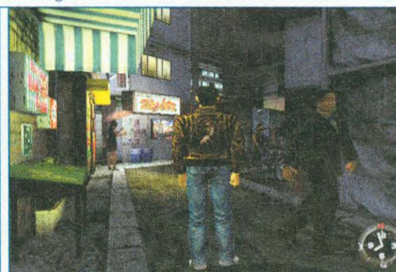
SO MUSS EIN NEXT-GENERATION-ABENTEUER AUSSEHEN: Eine fesselnde Geschichte um Ehre und Rache, die bis dato beste 3D-Optik, einfache Bedienung sowie nahezu grenzenlos scheinende Bewegungsfreiheit zeichnen Yu Suzukis Meilenstein aus. Von Miyamotos "Zelda"-Abenteuern mal abgesehen machte es noch nie soviel Spaß, durch detaillierte Polygon-Kulissen zu schlendern, mit Dutzenden von Leuten zu quatschen oder sich einfach in der integrierten Spielhalle mit zahlreichen Mini-Spielen zu vergnügen – nicht selten kommt es vor, dass Ihr mit "Darts", "Space Harrier" & Co. einen kompletten virtuellen Tag verzockt! Um "Shenmue" allerdings richtig genießen zu können, sind grundlegende Englisch-Kenntnisse nötig. Segas Mammutprojekt ist jedoch ein verdammt guter Grund, mit dem Vokabel-Pauken anzufangen!



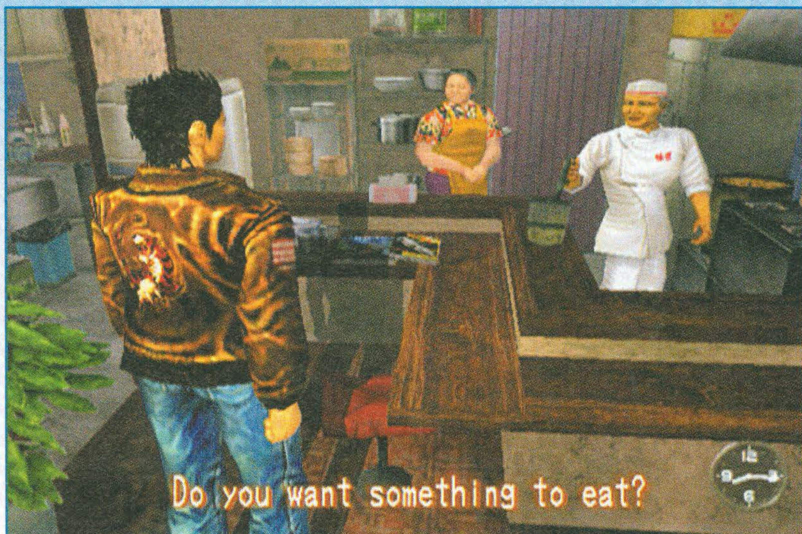
Oliver Schultes





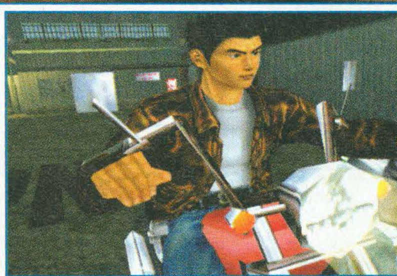


Der Wechsel zwischen Tag und Nacht wurde nicht nur optisch beeindruckend in Szene gesetzt. Abends torkeln Betrunkene durchs Kneipenviertel, fängt es an zu regnen, zücken die Passanten ihre Schirme. In der Weihnachtszeit werden die Geschäfte sogar festlich geschmückt!



Erst fragen, dann schlagen: Ein Großteil von Ryos kriminalistischer Rätselarbeit besteht im Ausquetschen der Einwohner Yokosukas.

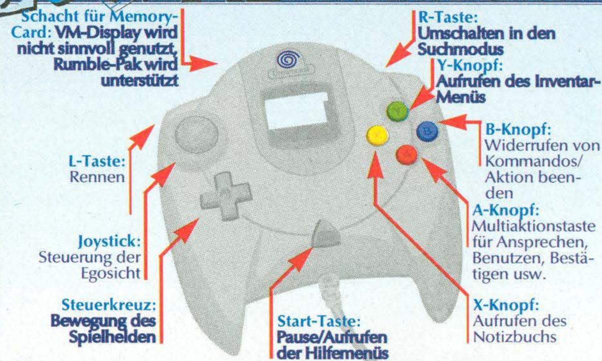


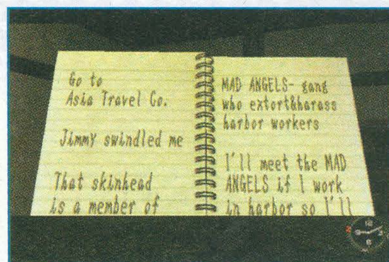


Minispiele: Vor Schichtbeginn halten die Hafenarbeiter Staplerrennen ab. Auf dem Motorrad misst sich Ryo mit einer Rockerbande.

genesen und fest entschlossen, seinen Vater zu rächen.
Nach dieser Hollywood-reifen Introsequenz in Echtzeitgrafik greift Ihr aktiv ins Geschehen ein. Dabei ist das Spielprinzip von "Shenmue" in drei verschiedene Varianten unterteilt: Den freien Abenteuermodus, kurze Reaktionstests (sogenannte 'Quick Time Events') und freie Kämpfe. Auf dem erstgenannten Teil liegt der Schwerpunkt des Action-Adventures. Aus einer 'Third Person'-Perspektive steuert Ihr Ryo durch Polygon-Häuser und die Straßen seiner Heimatstadt Yokosuka. Im elterlichen Haus macht Ihr Euch zunächst mit der Steuerung vertraut: Per Digipad dirigiert Ihr Euren Helden durch die einzelnen Zimmer, mit der rechten Schultertaste durchstöbert Ihr in Ego-Perspektive die Umgebung nach Besonderheiten. Interaktion mit der Umwelt wird in "Shenmue" groß geschrieben. Von Schränken, Truhen über Vasen und Wandbilder könnt Ihr so ziemlich jeden Gegenstand öffnen, hochheben und genauestens untersuchen. Ganz wie im richtigen Leben stoßt Ihr dabei nicht auf Goldschätze oder magische Waffen, sondern auf ganz alltägliche Gegenstände wie Streichhölzer, Familienfotos oder eine Taschenlampe. Neben ausgiebigem Suchen stehen Gespräche mit Euren Mitmenschen ganz oben auf der "Shenmue"-Tagesordnung. Schließlich ist der einzige Hinweis auf die Mörder deren auffälliger fahrbarer Untersatz. Wer könnte die schwarze Limousine an jenem Tag gesehen haben? Unverzüglich macht sich der dunkelhaarige Jüngling auf, die Dorfbewohner auszufragen. In Gesprächen ist das Thema der Unterhaltung stets vorgegeben. Eine Auswahl aus verschieden Fragemöglichkeiten habt Ihr zwar nicht, dafür bekommt Ihr vom befreundeten Fischverkäufer bis zur unbekannten Passantin unterschiedlichste Antworten geliefert, ganz nach Wissen oder Unwissen der jeweiligen Person. Habt Ihr die gewünschte Information erhalten, stellt Ryo bei weiteren Gesprächen automatisch eine andere Frage. Stück für Stück setzt Ihr so das Puzzle zusammen. Hilfreiche Hinweise, Telefonnummern oder Verabre-

JOYPAD BELEGUNG



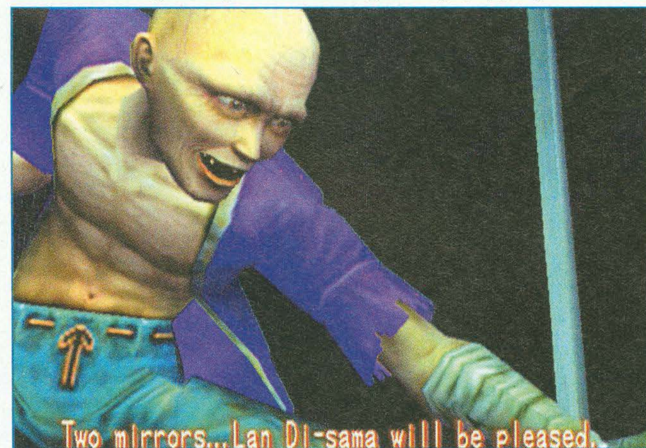


Euer wertvollstes Utensil: Das Notizbuch speichert automatisch wichtige Informationen wie Telefonnummern oder Passwörter.

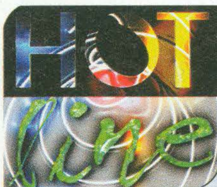
Die vierte GD

beinhaltet keine Spieldaten, sondern ein paar nette Bonus-Features: In aller Ruhe könnt Ihr hier den im Spiel gefundenen Kassetten mit "Shenmue"-Musik lauschen oder bereits freigespielte Cutscenes erneut anschauen. Weiterhin finden sich ein exklusiver Link zu einer Internet-Helpsite sowie ein Tutorial mit beeindruckenden Mimik-Demos auf dem Silberling.





Durchgeknallt und höchst gefährlich: Der abgerissene Chai ist ein Meister der asiatischen Kampfkunst und macht Ryo mehrfach das Leben schwer.



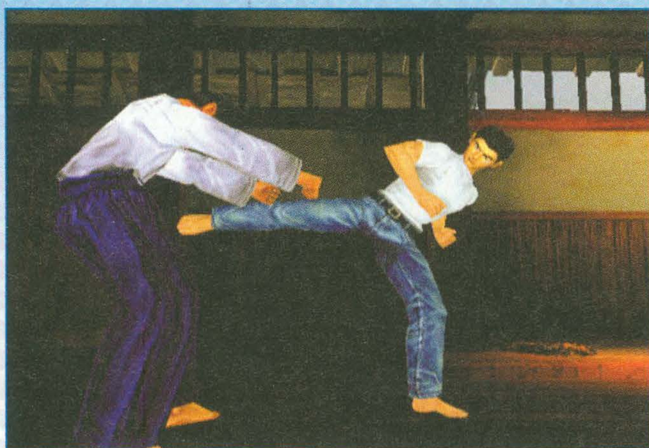
DIE KATZE: Das Aufziehen der elternlosen Katze ist zwar zum Lösen des Spiels nicht wichtig, macht aber eine Menge Spaß. Streichelt das Kätzchen regelmäßig und füttert es täglich. Nahrung könnt Ihr im Supermarkt in Dobuita kaufen, eine Packung Trockenfisch reicht für vier Mahlzeiten. An einem Tag ist die Katze verschwunden; folgt ihrem Schnurren auf die gegenüberliegende Straßenseite und die Treppe zu den tiefergelegenen Häusern.

DIE ALTE FRAU: Eines Tages bittet Euch eine kurzsichtige Frau, ein bestimmtes Haus für sie zu finden. Betrachtet im Suchmodus die einzelnen Schilder, das richtige Gebäude liegt schräg gegenüber des Spielplatzes in Sakuragaoka.

TRAINING: Um fit zu bleiben, solltet Ihr täglich Eure Kampfmanöver trainieren. Je öfter Ihr einen Angriff übt, desto wirkungsvoller wird er. Trainieren könnt Ihr im Park in Sakuragaoka, auf dem Spielplatz in Dobuita sowie dem Parkplatz neben der Spielhalle. Wurfattacken lassen sich optimal mit Fuk-San im heimischen Dojo ausprobieren.

TASCHENMUSIK: In einer Schreibtischschublade in Eurem Zimmer findet Ihr einen kleinen Kassettenrekorder. Hiermit könnt Ihr gefundene und gekaufte Audio-Tapes mit Musikstücken aus "Shenmue" abspielen. Volle Batterien gibt´s im Supermarkt in Dobuita zu kaufen.

MASSENKEILEREI: Um die 'Alleine-gegen-70-Mann'-Schlacht freizuschalten, müsst Ihr lediglich "Shenmue" einmal durchspielen. Amschließend findet Ihr im Options-Menü den entsprechenden Punkt für die "Streets of Rage"-mäßige Prügelei. Für die Standard-Gegner genügen zwei bis drei Schläge, die drei Obermotze beharkt Ihr am besten mit wuchtigen Combos.


Kung Fu Fighting: Das Kampfsystem in "Shenmue" orientiert sich am Prügelklassiker "Virtua Fighter", der ebenfalls aus der Feder Yu Suzukis stammt.

Münzfresser

Retro-Fans freuen sich besonders über die Spielhalle in Dobuita: Neben Dart- und Boxspiel laden dort die Suzuki-Klassiker "Hang On" und "Space Harrier" immer wieder zu einer Runde ein. Mit etwas Glück erwischt Ihr am Getränkeautomaten eine Dose mit einem Lotteriegutschein: Hierfür dürft Ihr im



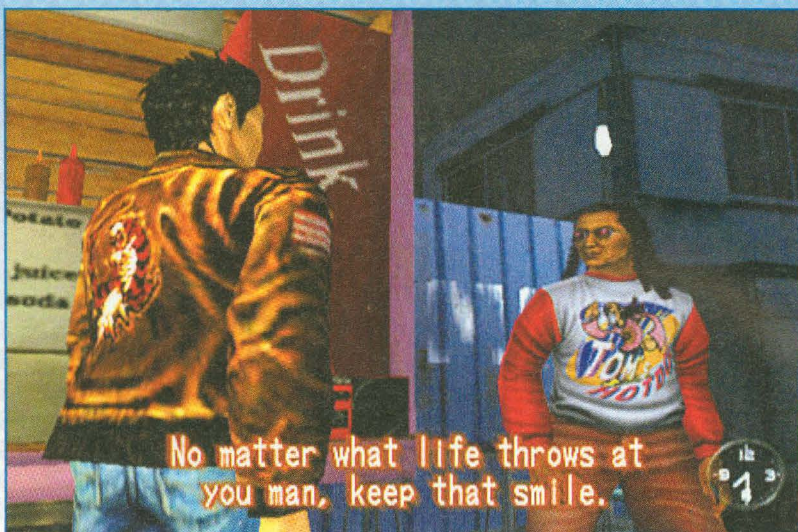
Vorsicht Suchtgefahr! Bei "Excite QTE 2" müsst Ihr schnellstmöglich die angezeigte Taste drücken.

Supermarkt in den Lostopf greifen, als Hauptgewinne locken Saturn-Versionen obiger Oldies. Obwohl "Shenmue" 1986 spielt ist Ryo nämlich im Besitz von Segas glückloser 32Bit-Konsole.

dungen werden automatisch in einem Notizbuch vermerkt. Wer beim Spielen von "Shenmue" längere Pausen in Kauf nehmen muss, kommt dank lückenloser Tagebuchführung schnell wieder in die Story.

Getreu dem realistischen Grundkonzept von "Shenmue" ist die Zeit bei Ryos Kriminalarbeit ein wesentlicher Faktor. Der Tag hat 24 Stunden, jeder Einwohner Yokosukas' geht seinem ganz persönlichen Alltagsrhythmus nach: Ladenbesitzer kurbeln morgens eigenhändig die Rollläden Ihrer Geschäfte hoch, nach Feierabend fegen sie die Straßen und ziehen sich in Kneipen oder Richtung Wohnung zurück. Tagsüber wandern Kunden und Touristen durch die Stadt, abends bevölkern marodierende Rockergangs und torkelnde Trunkenbolde die Gassen. Was die Stunde schlägt, seht Ihr auf Eurer Armbanduhr – in knapp hundert Minuten Spielzeit vergeht in Yokosuka ein voller Tag. Allerdings kann Ryo nicht bis spät in die Nacht um die Häuser ziehen, sondern ist den erniedrigenden Gesetzen des Teenageralters unterworfen: Am Morgen scheucht Euch der Wecker pünktlich um 8.30 Uhr aus dem Bett, abends müsst Ihr spätestens gegen halb zwölf unter der Decke liegen. Falls nicht, werdet Ihr vom jeweiligen Standort automatisch nach Hause gebeamt.

Aufgelockert wird der harte Adventure-Alltag durch die 'Quick Time Events':



Vier Fäuste für ein Hallelujah: Wenn Rastamann Tom nicht gerade seine Würstchen grillt, zeigt er Ryo schon mal den einen oder anderen Karatetrick.

AND THE WINNER IS..."SHENMUE"! Der Preis für die beste Optik in einem Videospiel ist Yu Suzukis Epos sicher. Noch nie gab es auf Konsole ähnlich aufwändige Texturen und perfekte Animationen zu bestaunen. Von den verschiedenen Tages- und Nachtzeiten bis zu den ständig wechselnden Wetterbedingungen – AM2s Liebe zum Detail ist atemberaubend. Auch inhaltlich weiß das teuerste Videospiel aller Zeiten zu begeistern: Der Adventure-Teil lässt ausreichend Platz zum Herumstöbern, dank der genialen Notizbuch-Funktion seid Ihr nie aufgeschmissen. Etwas gestört hat mich das beschränkte Vokabular: Da die Themen vorgegeben sind, besteht die einzige Knobelarbeit im Finden des richtigen Gesprächpartners. Ansonsten bin ich voll des Lobes: Die brillant geschnittenen 'Quick Time Events' sorgen für Abwechslung, die freien Schlägereien bieten selbst Prügelprofis ausreichend Tiefgang. Eine ungefähre Spielzeitangabe fällt allerdings schwer: Wer von Rätsel zu Rätsel hetzt, hat "Shenmue" binnen acht Stunden durch, Jäger und Sammler verbringen locker 20 Stunden in Yokosuka. Bleibt zu hoffen, dass sich AM2 mit dem Nachfolger beeilt, da das erste Kapitel nur einen Ausschnitt aus der epischen "Shenmue"-Story zeigt.


Colin Gäbel

An einigen Stellen erwarten Euch selbstablaufende Zwischensequenzen, in denen Ihr durch reaktionsschnelles Drücken auf die kurz eingeblendeten Joypad-Tasten über Erfolg und Misserfolg entscheidet. So weicht Ihr bei einer rasant geschnittenen Verfolgungsjagd im Weg stehenden Passanten aus oder vermöbelt mit ein paar gezielten Manövern rauhbeinige Matrosen in einer zwielichtigen Spelunke.

Doch auch echte Prügelfans kommen bei "Shenmue" auf ihre Kosten, nicht umsonst war Ryos Vater schließlich Leiter einer Karateschule. Kommt es zu einem freien Schlagabtausch habt Ihr wie in einem klassischen Beat'em-Up volle Kontrolle über Euren Held. Mit mächtigen Schlägen, Tritten und Wurfangriffen wehrt Ihr Euch gegen ein oder mehrere Spitzbuben gleichzeitig. Um in Form zu bleiben, kann Ryo auf Spiel- und Parkplätzen einzelne Manöver trainieren oder im heimischen Dojo eine Sparrings-Partie gegen seinen Halbbruder Fuk-San wagen. Versteckte Pergamentrollen und hilfsbereite Stadtbewohner weihen Euch in geheime Combo-Manöver ein, 'Virtuelle Fighter' freuen sich auf die mehr als 50 verschiedenen Angriffsvarianten. *cg*



Verbündete im Schicksal: Die Mutter des niedlichen Kätzchens wurde vom Auto der Mörder Eures Vaters überfahren.





In der japanischen Version erfrischte sich Ryo mit Coca Cola, bei uns reicht´s nur für Jet Cola.

HERSTELLER
Sega
SYSTEM
Dreamcast
ZIRKA-PREIS
120 Mark
GRAFIK 95%
SOUND 88%

Spielspaß 90%

Shenmue
PRESS START BUTTON
© CRI 1999, 2000

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Ein Festival der Sinne: Ungewöhnliches Action-Adventure, opulent präsentiert und spielerisch innovativ – leider nur in Englisch.

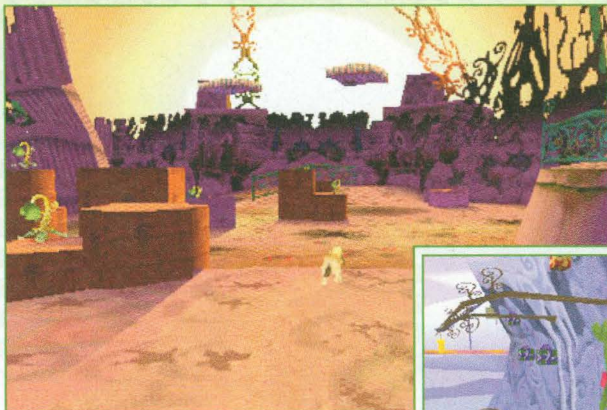
IT'S A MANIAC

4 60Hz AB 12

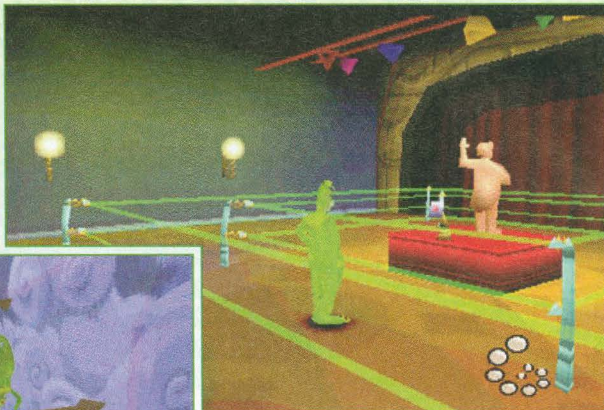
The Grinch

ENTWICKLER:
Universal Interactive, USA
(www.konami.com)

Die Geschichte rund um den zotteligen Grinch und das Städtchen Who-Ville schrieb der Kinderbuchautor Theodore Seuss Geisel. Unter dem Pseudonym Dr. Seuss veröffentlichte er 1957 die Gutenachtgeschichte "How the Grinch stole Christmas" in Versform. Pünktlich zum Weihnachtsfest dürft Ihr übrigens Star-Komiker Jim Carrey als Grinch im Kino bewundern.



Tierisch: Als Hund Max spaziert Ihr ohne Gefahr über das Minenfeld auf der Müllhalde.



Künstlerisch: Mit dem passenden Werkzeug 'verschönert' Ihr die Bürgermeister-Statue.



Sportlich: Der Grinch hat im Turnunterricht gut aufgepasst und vollführt auf Knopfdruck elegante Umschwünge.

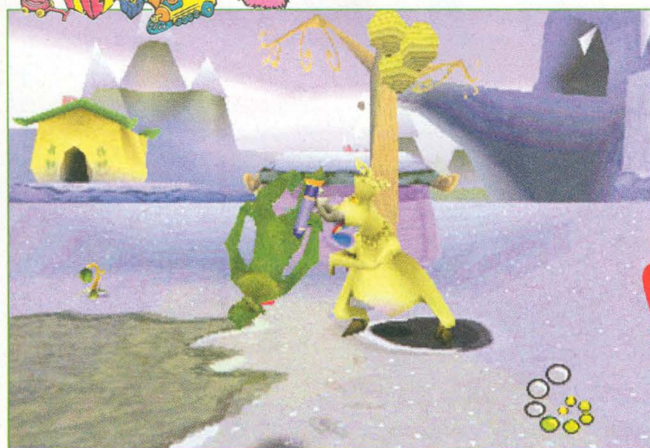


Weihnachten – das Fest der Liebe und der Familie. Was für die menschlichen Einwohner von 'Whostadt' ein freudiges Ereignis darstellt, ist für das grünliche Fabelwesen 'Grinch' ein Graus: Während die Kinder mit leuchtenden Augen ihre Geschenke auspacken, schmiedet das haarige Wesen einen hinterhältigen Plan. Das nächste Weihnachten will der Grinch den Menschen gründlich vermiesen und entwickelt zahlreiche Gemeinheiten wie z.B. den 'Faule-Eier-Werfer'. Doch just an besagtem Tag widerfährt dem Fabeltier ein Missgeschick und seine Baupläne werden vom Wind in alle Richtungen verweht. Mit seinem treuen Begleiter, dem Hund Max, macht sich der Grinch auf die Suche nach den Zeichnungen...

Hier greift Ihr ins Geschehen ein: In Gestalt des grünlichen Miesepeters streift Ihr aus Third-Person-Perspektive durch bunte 3D-Landschaften und richtet allerhand Schabernack an. Die Aufgaben in den vier riesigen Welten klingen dementsprechend abgedreht: So gehören u.a. 'Faule Eier in die Wohnungen werfen', 'Die Statue des Bürgermeisters schänden', 'Die Schneekanone mit Schleim verstopfen' und 'Alle Geschenke zerstören' zu Euren Aufträgen.

Um all die Gemeinheiten erledigen zu können, ist der Grinch mit zahlreichen Fähigkeiten ausgestattet. Neben einfachem Sprung beherrscht das fiese Wesen eine Hinterteilattacke, mit der sich Schneemänner oder Geschenkpakete zertrümmern lassen. Allzu lästige Menschen oder Mücken verschreckt Ihr mit dem fauligen Grinch-Atem; tonnenschwere Gegenstände verschiebt der Held, ohne mit der buschigen Augenbraue zu zucken. Habt Ihr alle Teile eines Bauplans ergattert, dürft Ihr Euch mit hilfreichem Equipment ausstatten: So füllt sich Euer Inventar beispielsweise mit dem besagten Eier-Werfer, einer Art Raketen-Rucksack, einem Fernglas oder einem Schleimgewehr.

Der Weg zu neuen Spielabschnitten öffnet sich erst, wenn Ihr eine bestimmte Anzahl von Aufgaben erfüllt habt. Dazu ist nicht nur eine große Portion Geschick vonnöten, Ihr müsst des Öfteren auch Eure grauen Zellen malträtieren, um Zahnräder in die richtige Reihenfolge zu bringen oder Ratten in ein Gebäude zu locken. Eurem vierbeinigen Freund Max kommt dabei eine wichtige Rolle zu: Via Select-Taste schlüpft Ihr in sein Fell und gelangt so durch enge Löcher oder sondiert unbehelligt die Umgebung. *os*



Aua! Nicht alle Bewohner der Who-Welt sind Euch freundlich gesonnen – bei hartnäckigen Widersachern hilft meist ein kräftiges Ausatmen.

TROTZ NIEDLICHER THEMATIK IST "THE GRINCH" KEIN KINDERSPIEL: Die Filmumsetzung wird dank zahlreicher kniffliger Rätsel zur echten Herausforderung – auch für geübte Abenteurer und Profi-Fieslinge. Die durchdachten Aufgaben sind dabei mit etwas Hirnschmalz und den originellen Hilfsmitteln gut zu lösen. Frust oder gar Langeweile kommt während Eurer 3D-Exkursionen durch die liebevoll gestalteten Level nur selten auf. Die tolle Atmosphäre erhält den letzten Schliff durch den exzellenten Soundtrack und die gefällige deutsche Sprachausgabe in witziger Reimform. Leider können Optik und Umfang da nicht mithalten: Das 'Draufpappen' der Texturen auf die geshadeten Polygone läuft ohne sanftes Einblenden ab – es macht einfach plopp! Zudem trüben ab und an kräftige Ruckler den nur vier Level umfassenden Spaß.



Oliver Schultes

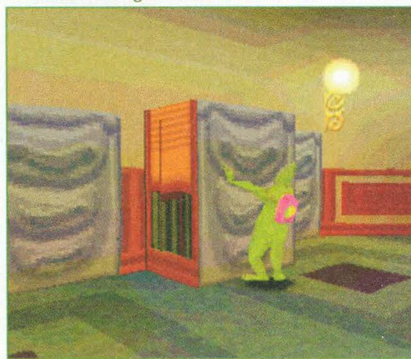
Spielspaß **78%**

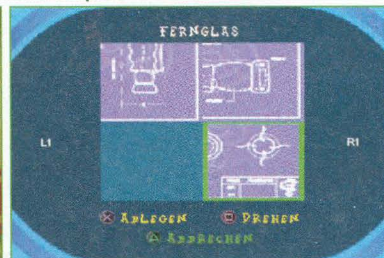
HERSTELLER	Universal
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	68%
SOUND	80%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Originelle Mischung aus Action-Adventure und Jump'n'-Run. Leider mit Grafikschwächen und geringem Umfang.

AB 6





Die Baupläne für Euer Zusatzequipment sind oft gut versteckt. Probiert's doch mal im Rathauskeller (links)!

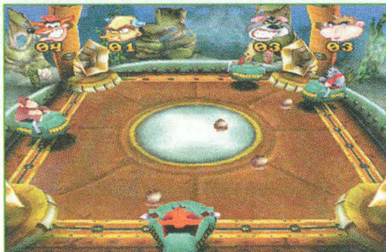
ANDERE VERSIONEN
Die Dreamcast-Umsetzung erscheint in Kürze.

ENTWICKLER:
Eurocom, England
(www.euroltd.co.uk)

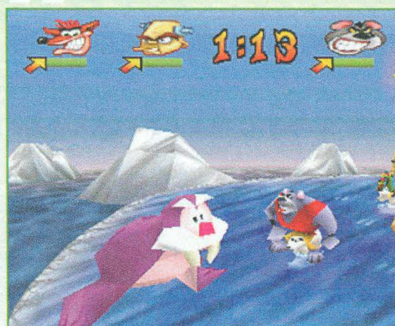
Crash Bash



Die Beutelratte Crash Bandicoot tritt zum letzten Playstation-exklusiven Abenteuer an. Der schelmisch grinsende Held verlässt mit "Crash Bash" erneut das Jump'n'Run-Terrain und lädt Euch (und bis zu drei menschliche Mitstreiter) zu explosiven, bildschirmgroßen Mini-Spielen ein. Das Herzstück bildet der 'Adventure'-Modus, in dem Ihr nacheinander mehrere Abschnitte siegreich bestehen müsst: Die Aufgaben reichen dabei vom Verteidigen Eures Tores mit einem Autoscooter über gegenseitiges Runterschubsen von eisigen Plattformen bis hin zum Panzergefecht in einem Labyrinth. Habt Ihr in einem Level alle Spiele gewonnen, dürft Ihr gegen einen dicken Zwischenboss antreten, der den Zugang zum nächsten Abschnitt versperrt. Darüber hinaus stehen im Hauptmenü (für einen oder mehrere Teilnehmer) Turnier- und Schnellstart-Modi für zwischendurch parat. Gesteuert wird wahlweise via Digi-Kreuz oder Analog-Stick: Einblendungen vor dem Wettbewerb zeigen Euch die möglichen Pad-Kommandos. *os*



Der Klassiker "Pong" in neuem Gewand: Mit Eurem Gefährt müsst Ihr Euer Tor gegen heranrollende Kugeln verteidigen.



Gemein: Von Zeit zu Zeit springt ein fettes Walross auf die Eisscholle, worauf das Spielfeld bedrohlich kippt.



Beim 'Kästchenfärben' sollt Ihr auf Extras wie Turboschuhe achten!

Crash auf allen Systemen: Die Sony-exklusiven Zeiten sind für die nächsten fünf Jahre vorbei. Konamis Allianz mit Universal Interactive lässt Crash Bandicoot auf Xbox und PS2 hüpfen – ein Spiel für den Gamecube ist nicht ausgeschlossen.

"CRASH BASH" MACHT SPASS, SOGAR RIESIGEN SPASS – zumindest im Mehrspieler-Modus: Den Kumpel mit gezielten Eisbär-Attacken oder gekonnten Kugelschüssen auszubooten lässt Laune aufkommen. Zumal die Mini-Spiele mit Liebe zum Detail und fiesen Extras inszeniert wurden. Die Optik reißt mich zwar nicht vom Hocker, ist mit schönen Animationen der Charaktere und flüssig zoomenden Arenen trotzdem ansprechend. Im Vergleich zum N64-Konkurrenten "Mario Party 2" wird auf Dauer jedoch mangelnde Abwechslung bemerkbar: Nur sieben Spielvarianten sind doch etwas mager. Für Solisten bietet "Crash Bash" trotz Adventure-Modus nur kurze Unterhaltung. Die Duelle gegen die CPU-Gegner werden schnell langweilig oder nerven, weil der Computer entweder perfekt oder wie ein Anfänger agiert.



Oliver Schultes

HERSTELLER: Sony
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 71% SOUND: 68%

Spielspaß 67%

Actionbetonte Sammlung von witzigen Mini-Spielen: Solisten langweilen sich schnell, gesellige Zocker werden es lieben.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
Electronic Arts, Kanada
(ssx.ea.com)

SSX Snowboard Supercross

Den Soundtrack zum Spiel

lieferte Hip Hopper Mix Master Mike. Der 'Beasty Boys'-DJ setzte sich für die Stücke mit Rahzel von den 'Roots' zusammen. Die Besonderheit: Der Sound passt sich Eurem Fahrstil an. Seid Ihr besonders schnell unterwegs, gibt's treibende Beats auf die Ohren. Zudem versorgt Euch Rahzel während der Abfahrten mit wertenden Kommentaren.











Bei "SSX" gibt es so viele Abkürzungen, dass Ihr sie innerhalb eines Laufs gar nicht alle nutzen könnt. Hier seht Ihr den Rasta Moby beim Umgehen lästiger Kurven in der düsteren Stadt.



Quid pro quo: Nachdem der grimmige Jürgen gedrängelt hat, werft Ihr ihn per Faustschlag gekonnt aus der Bahn.



Und wieder beginnt eine Wintersaison: Ambitionierte Snowboarder strömen in die Berge, faule Trendsportler machen sich's mit EAs "SSX" vor dem Bildschirm bequem.
Ganz ohne Frostbeulengefahr begebt ihr Euch zunächst mit einem von vier Schneebrett-Fahrern in den Hang. Jeder der Adrenalin-Junkies unterscheidet sich hinsichtlich Geschwindigkeit, Schwungverhalten, Sicherheit auf dem Brett und akrobatischem Können. Zudem besitzt Euer Sportler eine ganze Palette an Tricks, über deren Art und Ausführung Ihr Euch in einem speziellen Menü kundig macht. Die Manöver sind in drei Leistungsklassen unterteilt – habt Ihr eine Move-Gruppe erfolgreich absolviert, winkt ein neues Outfit für Euren Snowboard-Athleten.
Auf den insgesamt acht Strecken (plus einer versteckten) dienen die Tricks hauptsächlich der Aufwertung Eures Punktekontos, die Kombination mehrerer Manöver verschaffen Euch Multiplikatoren. Verschiedenfarbige Eiskristalle, die Ihr während eines Sprungs einsammelt, vervielfachen Euren Zählerstand ebenfalls. Seid Ihr nach einem Trick sicher gelandet, erhaltet Ihr zusätzliche Turboenergie, die Ihr für rasante Kurvenfahrten und zum Abhängen der Gegner nutzt.
Herzstück von "SSX" ist der 'World Circuit', in dem Ihr gegen fünf CPU-Profis antretet. Um den Sieg davonzutragen, solltet Ihr nicht nur auf Euer Können vertrauen: Auf den Strecken gibt es etliche Abkürzungen, die Ihr an den transparenten 'SSX'-Schildern erkennt – allerdings nutzt auch die Konkurrenz diese Alternativrouten. Kommt Euch ein Gegner zu nahe, dürft Ihr ausholen und ihn stilvoll Schnee fressen lassen. Sichert Ihr Euch bei dem 'Race' oder dem tricklastigen 'Showoff' einen der ersten drei Plätze, gewinnt Euer Snowboarder an Erfahrung – neue Boards, Strecken und Charaktere werden mit der Zeit freigeschaltet. In einem 'Single Race' dürft Ihr zudem für die Wettbewerbsmodi üben oder mit einem Kumpel zum Splitscreen-Rennen antreten. *sb*



Romantische Winterlandschaft: Die zweite Strecke zählt zu den optischen Leckerbissen.

DER BERG RUFT: Man merkt dem Spiel an, dass EA in die Ausarbeitung der Kurse gehörig Zeit investiert hat. Kein anderer Snowboard-Titel bot bislang derart aufwändige Szenerien. Bei manchen Strecken seid Ihr mitunter bis zu zehn Minuten auf der Piste. Detailreiche Optik und charakteristische Streckendesigns motivieren ebenso wie die zahlreichen Abkürzungen zum Langzeit-Boarden. Die Charaktere bewegt Ihr dank eingängiger Steuerung exakt die Pisten hinab – die über 50 Trickvarianten lassen sich punktgenau ausführen. Gerade bei temporeichen Schussfahrten kommt echtes Pisten-Feeling auf. Das Effektfeuerwerk und die geniale Musikunterstützung vervollkommnen die Atmosphäre – allerdings stört ab und an dezentes Ruckeln. Arcadelastige Sportspieler werden aber kaum an "SSX" vorbeikommen.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	86%
SOUND	78%

Spielspaß 86%



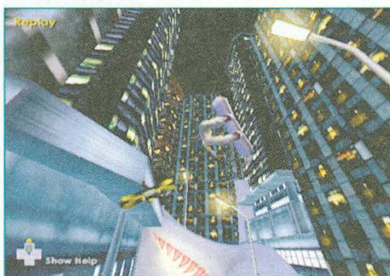
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Rasantes Snowboard-Spektakel mit herausragender Optik und ellenlangen Kursen – seltene Ruckler stören etwas.



AB 6

IT'S A MANIAC





Im Replay bewundert Ihr nicht nur eigene Aktionen: Das Replay-Menü lässt Euch den Fahrer und den Kamerawinkel wechseln.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
EA Sports, Kanada
(www.easports.com)

NHL 2001



Jetzt aber genau gezielt: Nachdem Ihr alleine auf weiter Flur gegen die komplette Abwehr steht, hilft nur ein Gewaltschuss.



Während sich "ISS" und "FIFA" um die Gunst der Videospiel-Fußballer prügeln, sitzt EAs "NHL"-Serie bei Anhängern des Kufensports fest auf dem Thron. Und so bekommt natürlich auch Sonys neue Konsole zur US- und Europa-Einführung eine Version spendiert.
Wie gehabt stehen alle 30 Vereine der nordamerikanischen Profiliga (darunter die Frischlinge Columbus Blue Jackets und Minnesota Wild) zur Wahl. Das Nationalmannschaften-Kontingent wurde ebenfalls aufgestockt, satte 20 Teams tummeln sich nun in "NHL 2001".
Detailfanatiker schrauben in den aufgemotzten Optionen neben den üblichen Regeleinstellungen nun auch an Kleinigkeiten wie Reibungswiderstand und Härte des Pucks, bevor es aufs Eis geht. Im lockeren Penalty-Schießen übt Ihr gegen einen einsamen Torwart Euer Zielvermögen bei Schlagschüssen. Danach wagt Ihr ein Freunschaftspiel oder stürzt Euch in den harten Eishockeyalltag: Eine 82 Spieltage (oder auf Wunsch kürzere) Saison verlangt neben Kufenartistik auch eine Portion Mannschaftsmanagement von Euch. Die Playoffs wiederum fordern starke Nerven, um den Weg ins Finale zu schaffen.
Netter Zusatz-Gag ist der Spielvorteil, bei dem Eure Mannen durch gelungene Aktionen kurzzeitig schlagkräftiger auftreten. Begleitet wird das Getümmel auf dem Eis sachkundig vom Kommentatoren-Duo Gerhard Leinauer und Marc Hindelang. *us*

***(FAST) PERFEKT:** Dass jedes Jahr der jüngste "NHL"-Spross eines der besten Pferde im EA-Sportspielstall ist, überrascht schon lange nicht mehr. Der erste PS2-Ableger spielt sich wie üblich tadellos, nervt aber erneut mit langen Ladezeiten. Wieso zudem weder Icon-Passing nach die 'Challenge' der PSone-Fassung den Sprung auf die PS2 geschafft haben, ist mir ebenfalls ein Rätsel. Optisch ist "NHL" dagegen ein absolutes Highlight: So detaillierte Kufencracks mit makellosen Bewegungsabläufen und individuellen Gesichtszügen gab es noch nie zu sehen. Dass es trotzdem nicht zu einer besseren Grafik-Note reicht, liegt am vorhandenen Ruckeln: Je nach Perspektive macht es sich mehr oder weniger lästig bemerkbar, die Spielbarkeit leidet aber zum Glück kaum.*



Ulrich Steppberger



HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 83%
SOUND: 72%

Spielspaß **85%**

Gewohnt einwandfreies Eishockey mit bombastischer, aber teils ruckelanfälliger Optik.

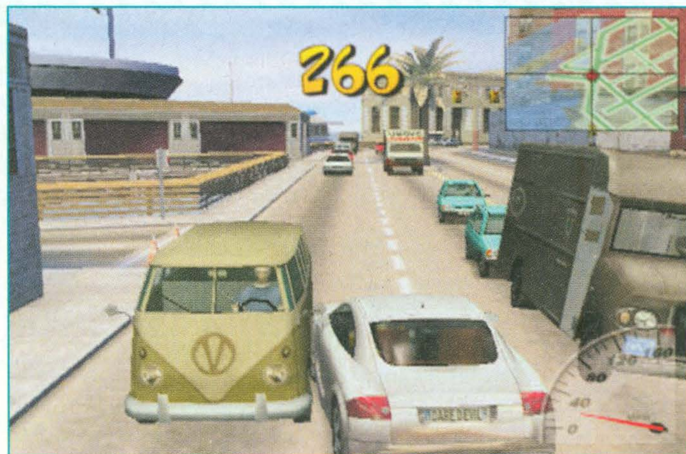
ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER



ANDERE VERSIONEN
Die PSone-Variante wurde in MAN!AC 12/2000 mit 86% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER:
Kemco, Japan
(www.top-gear.com)

Top Gear Dare Devil



Verkehrschaos: Merkt Euch bei Erkundungstouren die stauanfälligen Stellen, damit Ihr später unter Zeitdruck nicht hängen bleibt.



Als wagemutiger Pilot macht Ihr bei Kemcos PS2-Raser vier Großstädte unsicher: In Rom, London, San Francisco und Tokyo rast Ihr durch die City und sammelt unter Zeitdruck Münzen ein – habt Ihr eine bestimmte Zahl gefunden, erscheint auf dem Stadtplan die Ausfahrt zur nächsten von insgesamt 27 Spielstufen. Zu Beginn steht Euch nur eine lahme Kleinwagen-Schnecke zur Verfügung, aber im Laufe des Spiels schaltet Ihr ein Dutzend Flitzer frei, die realen Vorbildern nachempfunden sind: Von der winzigen Isetta über den modernen Audi TT bis zum Porsche ist alles dabei – wenn auch wegen fehlender Lizenzen leicht abgewandelt.
Für Hilfe sorgen Extras, die kurzzeitig den Countdown anhalten oder Euch Turboschub verleihen. Das Punktekonto erhöht Ihr zudem durch rüpelhafte Fahrweise: Für jedes demolierte Objekt wie Straßenlampen oder Parkbänke gibt es einen Bonus. Bevor Ihr in die nächste Stadt aufbrecht, gilt es in einer Bonusrunde entweder besonders viel Verwüstung anzurichten oder weite Sprünge über Rampen zu absolvieren. Geht Ihr im Zweier-Splitscreen auf Tour, fahrt Ihr ein Zeitrennen, sammelt in Konkurrenz zueinander Geld ein oder versucht, dem anderen eine brennende Bombe aufzudrücken. *us*

***"PAC-MAN" AUF RÄDERN:** Zu N64-Zeiten stand der "Top Gear"-Name noch für rasante Rennspiele, doch auf der PS2 hat Kemco die klare Linie verloren. Die "Dare Devil"-Variante ist nichts Halbes und nichts Ganzes: Als Rennspiel taugt die fade Fahrerei jedenfalls wenig, nicht zuletzt die Steuerung nervt durch gewöhnungsbedürftige Übersensibilität. Das Münzensammeln wiederum reizt zumindest kurzfristig, leidet aber unter der Eintönigkeit. Leider kann auch die technische Seite nichts dazu beitragen, den durchwachsenen Gesamteindruck zu verbessern: Während die mageren Motorengeräusche noch verschmerzbar wären, enttäuscht die Optik durch öde und sterile Texturen sowie auffällige Pop-Ups im Hintergrund – da gibt's auf PS2 erheblich Besseres.*



Ulrich Steppberger

HERSTELLER: Kemco
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 50%
SOUND: 43%

Spielspaß **52%**

Technisch biedere und spielerisch durchwachsene Mixtur aus Renn- und Sammelspiel.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER



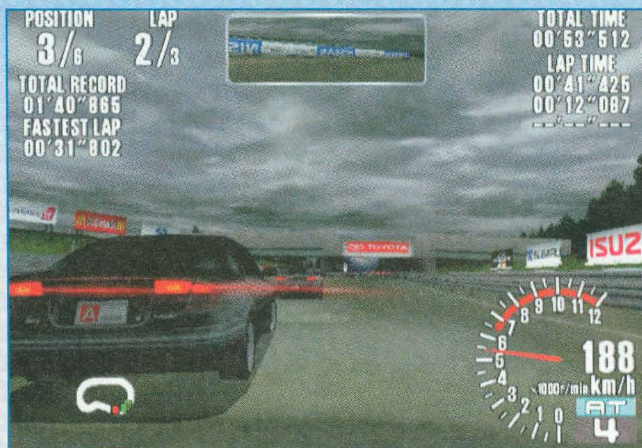
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
SEGA, JAPAN
(WWW.SEGA.DE)

Sega GT



Qualmende Reifen: In engen Kurven hilft nur der Griff zur Handbremse, was nicht nur zu dicken Gummispuren auf dem Asphalt, sondern auch zum Ausbrechen des Fahrzeugs führt.



Kein Rennspiel ohne stylische Licht-Nachzieher: Egal welche Effekte gerade über den Bildschirm huschen, "Sega GT" läuft durchweg ohne Ruckler.

***Für vollen Fahrgenuss** sollter Ihr tunlichst in den 60Hz-Modus wechseln – nur dort läuft "Sega GT" angenehm flüssig. In der 50Hz-Variante stören leichte Balken, dezent rucklliges Scrolling und trägere Steuerung den hervorragenden Gesamteindruck.*

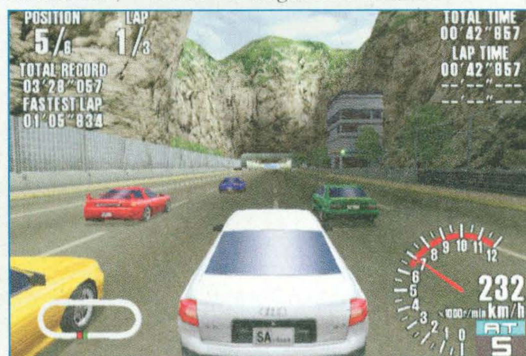


Als "Sega GT" vor knapp einem dreiviertel Jahr in Japan erschien, faszinierte es mit detaillierter, flüssiger Optik und einem süchtig machenden Preisgeld-Modus. Mittlerweile sind auf dem Dreamcast Rennspiel-Perlen wie "F355 Challenge" und "Metropolis Street Racer" zu haben. Kann Segas Tourenwagensimulation da mithalten?

An den Spielmodi hat sich im Vergleich zur NTSC-Version nichts geändert: 'Single Race', 'Time Attack', 'Dual Race' (Zweispieler-Splitscreen) und 'Championship' stehen parat. Während erstgenannte Varianten für schnelles, unkompliziertes Rennvergnügen auf mehr als zwei Dutzend Strecken (inklusive gespiegelter Pisten) stehen, erwartet Euch im 'Championship' ein Preisgeld-Wettbewerb, vergleichbar mit dem Karrieremodus des Playstation-Megasellers "Gran Turismo". Mit 10.000 Credits in Eurer Brieftasche müsst Ihr Euch zu Beginn begnügen und beim Autohändler Eures Vertrauens erstmal einen Gebrauchtwagen erstehen. Hier erlebt Ihr die erste Überraschung: Neben den bekannten japanischen Herstellern wie Mazda, Honda oder Mitsubishi findet Ihr in der PAL-Fassung auch europäische Firmen. Alfa, Audi, Mercedes, Opel, Renault und Peugeot bieten beispielsweise einen Großteil ihrer sportlichen Produktpalette an.

Habt Ihr Euch für ein Modell entschieden, geht's ab in den Tuning-Shop: Erst mit frisiertem Motor, tiefergelegtem Fahrwerk und angepasstem Getriebe habt Ihr eine Chance gegen die harte Konkurrenz. Bevor Ihr allerdings gegen die fünf Mitbewerber antreten dürft, müsst Ihr Euer Können in einer Lizenzprüfung beweisen: Je nach Prüfungsklasse habt Ihr einen Kurs in vorgegebener Rundenzeit zu absolvieren. Erst wenn diese Hürde bewältigt ist, könnt Ihr an hochdotierten Wettbewerben teilnehmen und so zusätzliche Kohle sowie neue, exklusive Fahrzeuge scheffeln. Mit genug Geld in der Kasse lässt sich sogar ein individueller Bolide aus vorgegebenen Konstruktionsteilen basteln.

Im Zweispieler-Modus brettert Ihr schließlich gemeinsam um die Kurven (ohne weitere Gegner) und unter dem Menüpunkt 'Internet' ladet Ihr Ghost-Daten und Highscores herunter. *os*



Wertarbeit aus Ingolstadt: Im Fuhrpark finden sich zahlreiche deutsche Hersteller, wie beispielsweise Audi mit dem A6.

Spielspaß 84%

HERSTELLER	
Sega	
SYSTEM	
Dreamcast	
ZIRKA-PREIS	
100 Mark	
GRAFIK	SOUND
80%	68%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Sega GT
PRESS START BUTTON
Original Game © SEGA, 2000
© SEGA / WOW ENTERTAINMENT INC.

Rennsimulation mit flüssiger Optik, riesigem Fuhrpark und motivierendem Meisterschaftsmodus.

60Hz RUMBLE AB 6

RENNSPORTBEGEISTERTEN DREAMCAST-BESITZERN FÄLLT DIE WAHL SCHWER: **Nach Yu Suzukis Ferrari-Opus "F355 Challenge" und Bizarre Creations Überflieger "MSR" steht mit "Sega GT" ein weiteres Racing-Highlight am Start. Die jederzeit flüssige Grafik, der fesselnde Championship-Modus, die feinfühlige Steuerung und der riesige Fuhrpark garantieren reichlich Spielspaß – besonderes Lob gebührt dem, um europäische Marken erweiterten Fuhrpark! Wer von "Sega GT" allerdings ein weiteres "Daytona USA" erwartet, sei gewarnt: Der GT-Renner ist mehr Simulation, denn Arcade-Raser. Für einen absoluten Spitzenplatz auf dem Dreamcast mangelt's allerdings an der Fahrzeugoptik – die Karossen sehen etwas altbacken aus. Zudem kommt es bei oben genannter Konkurrenz zu dynamischeren und spannenderen Rennen.**



Oliver Schultes



Alles was das Rennspielherz begehrt: Von den vier Spielmodi bietet die 'Championship'-Variante am meisten Langzeitmotivation. Dort dürft Ihr u.a. Lizenzprüfungen ablegen, eigene Fahrzeuge basteln oder gekaufte Wagen tunen. Der Zweispieler-Splitscreen läuft zwar flüssig, dafür schränkt leichter Nebel die Sicht ein (von links).

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant. Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 5/2000 (Abwertung auf 82%).

Playcom
Software Vertriebs GmbH

Versand

- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- ✓ Playcom Magazin
- ✓ ab 250.- DM Versandkostenfrei
- ✓ Vorbestellungen möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Lieferservice per [Post] & [ups]
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen

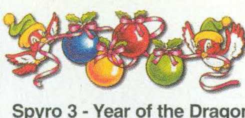


PlayStation 1

Software

	Bundesliga 2001 Fussb. Manager	dt		69.00
	Bundesliga Stars 2001	dt		69.00
	Dave Mirra Freestyle BMX	dt		74.99
	Dino Crisis 2	dt		79.99
	Disney's Dinosaur	dt		79.00
	Donald Duck - Quack Attack	dt		79.00
VKF	Driver 2	dt		89.00
VKF	Dschungelbuch - Groove Party	dt		89.00
VKF	Dschungelb.-Gro. Party+Tanzma.	dt		149.00
	Duke Nukem: Time to Kill	uk		39.99
	Englisch mit Rayman Anfänger	dt		29.99
VKF	Fifa 2001	dt		89.00
VKF	Formel 1 2000	dt		99.00
VKF	Fussball Live 2	dt		99.00
	Galaga	dt		44.99
VKF	Gran Turismo 2 Platinum	dt		49.00
	Gute Zeiten - Schlechte Zeiten 3	dt		44.00
	Koudelka	dt		74.99
	Mike Tyson Boxing	dt		79.99
	Moorhuhnjagd	dt	*	44.99
	Mortal Kombat Special Forces	dt		49.99
VKF	MS. Pacman Maze Madness	dt		89.00
	NBA Live 2001	dt		89.00
	NHL 2001	dt		89.00
	Nightmare Creatures 2	dt		74.99
	Parasite Eve 2	dt		79.99
	Rayman 2	dt		74.99
	Speedball 2100	dt		74.99
	Spiderman	dt		79.99
VKF	Spyro 3 - Year of the Dragon	dt		89.00
VKF	Sydney 2000 (Olympische Spiele)	dt		89.99
	Toca 3 World Touring Cars WTC	dt		79.99
	Tomb Raider 5 - Die Chronik	dt		89.99
	Tony Hawk's Pro Skater 2	dt		79.99
	Tony Hawk's Skateboar. Platinum	dt		44.99
	Vanishing Point (ADAC)	dt	*	79.00
	Vs.(Versus)	dt		24.99





Spyro 3 - Year of the Dragon

DM 89.- versandkostenfrei

Zubehör

VKF	Controller TM Freestyler Board	dt	149.99
VKF	Joypad DS Sony grün	dt	59.00
VKF	Joypad DS Sony hellgrau	dt	59.00
VKF	Joypad DS Sony klar	dt	59.00
VKF	Joypad DS Sony schwarz	dt	59.00
	Joypad PS ASCII Grip-Pad	dt	9.99
VKF	Lenkrad TM Ferrari 360 Modena	dt	94.99
	Memory Card PS 2 Meg	dt	14.99
	RGB-Scart K. mit Audio-Ausgäng.	dt	14.99
	RGB-Scart Kabel PS	dt	12.99
VKF	Sony PlayStation PS One	dt	249.00

RGB-Sc



DM 12.99



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292 * eMail: Info@playcom.de





PlayStation 2

Software

	Aqua Aqua	dt		79.99
	Armored Core 2	dt	*	109.99
VKF	Dead or Alive 2	dt	*	119.00
	Disney's Dinosaur	dt	*	109.99
	Dynasty Warriors 2	dt		104.00
	Int. Superstar Soccer 2000	dt		99.99
	ESPN International Track & Field	dt		99.99
	ESPN Winter X-Games Snowboar.	dt		99.99
	Eternal Ring	dt	*	109.99
	Evergrace	dt	*	109.99
VKF	Fantavision	dt		119.00
	Fifa 2001	dt		109.00
	Gradius 3&4	dt		99.99
	Jet Ion GP	dt		114.99
	Kessen	dt	*	109.00
	Madden NFL 2001	dt	*	109.00
	Midnight Club	dt		99.99
	NHL 2001	dt		109.00
	Orphen	dt		109.99
	Rayman Revolution	dt		109.99
	RC Revenge (Revolt 2)	dt		99.99
	Ready 2 Rumble Boxing - Round 2	dt		99.99
VKF	Ridge Racer V	dt		119.00
	Silent Scope	dt		99.99
	Smuggler's Run	dt		99.99
	SSX - Snowboarding	dt		109.00
	Stunt GP	dt	*	109.99
	Super BAM - Bust a Move	dt		79.99
	Swing Away Golf	dt		109.00
VKF	Tekken Tag Tournament	dt		119.00
	Theme Park World	dt	*	109.00
	Timesplitters	dt		109.99
	Top Gear Dare Devil	dt		109.00
	Wild Wild Racing	dt		109.99
	X Squad	dt		109.00

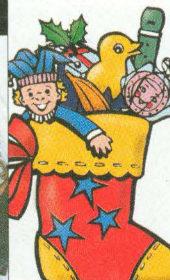




Tekken Tag Tounament
VKF=Versandkostenfrei

DM 119.- versandkostenfrei





NHL 2001

DM 109.-

Zubehör

VKF	Antennenadapter RF-Unit Sony	dt	49.00
VKF	AV Adapter Sony	dt	39.00
VKF	Controller TM Freestyler Board	dt	149.99
VKF	Euro AV Kabel PS2 Sony	dt	79.00
VKF	Fuß Horizontal Sony	dt	29.00
VKF	Fuß Vertikal Sony	dt	29.00
VKF	Joypad DS Sony	dt	59.00
VKF	Lenkrad TM Ferrari 360 Modena	dt	94.99
VKF	Memory Card Sony 8 Meg	dt	89.00
VKF	Multi Tap Sony	dt	99.00
VKF	S-Video Kabel PS2 Sony	dt	59.00
VKF	Sony PlayStation 2 + Dual Shock	dt	869.00

Sony PlayStation 2 inkl. Dual Shock Joypad

VKF=Versandkostenfrei



DM 869.- versandkostenfrei

Händleranfragen erwünscht! schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

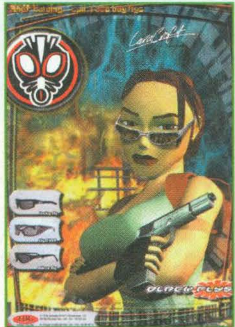
Versand: Fa. PLAYCOM, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300. Bestellannahme: Mo - Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr. Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt. Mit * gekennzeichnete Produkte sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Die mit VKF gekennzeichneten Produkte werden Versandkostenfrei geliefert. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Versandkosten per Post oder UPS 7.- DM zuzügl. Nachnahme. Ab 250.- DM versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzügl. DM 20.- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

ENTWICKLER:
CORE DESIGN, ENGLAND
(WWW.EIDOS.DE)

Tomb Raider Die Chronik

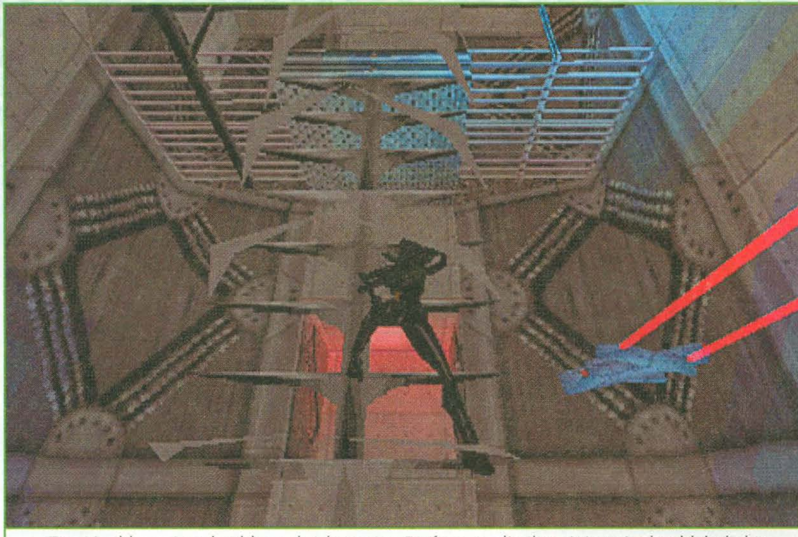
Die Merchandise-Lawine rollt:

Dass Mrs. Crofts Rundungen auf etlichen Artikeln wie Uhren, Tassen und Handtüchern zu sehen sind, ist in Anbetracht des anhaltenden Erfolgs der Kult-Archäologin nichts

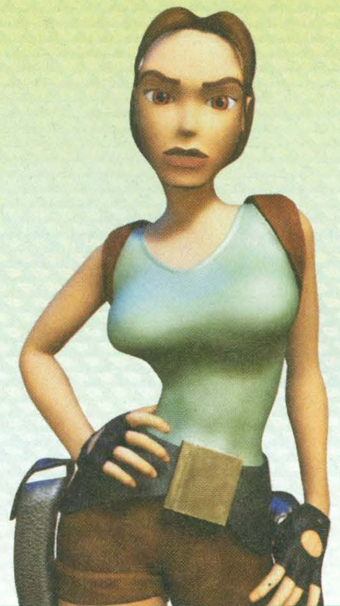


Ungewöhnliches. Exquisiter ist da schon die Lara-Croft-Kollektion (Lederklamotten) aus dem Hause Camel. Zudem wirbt die schnucklige Forscherin für den Sonnenbrillenhersteller 'Black Flys'.





Das Hochhaus-Level zählt zu den härtesten Prüfungen, die Ihr mit Lara je durchlebt habt: Hinter jeder Ecke lauern tödliche Laserfallen oder gepanzerte Wachen.





Artistik die erste: Lara hat ihren Handstand auch im 5. Teil noch drauf (vor und während der Aktion R1 gedrückt halten).



Totgesagte leben länger: Nachdem Lara in Teil 4 vor den Augen Werner von Croys in einem ägyptischen Tempel verschüttet wurde, fehlt von der hübschen Forscherin jede Spur. Schließlich wird sie für tot erklärt und man setzt ihr auf dem Croft-Anwesen ein überlebensgroßes Denkmal. Freunde der Familie treffen sich, um vor dem wärmenden Feuer des Kamins über längst vergangene Abenteuer ihrer Heldin zu sinnieren.

Die Rückblenden – vier an der Zahl – habt Ihr im aktuellen Teil der Dauerserie zu bewältigen. Vor jeder Episode wird Euch in einer Zwischensequenz gezeigt, wie sich Butler Winston, Pfarrer Dunstan und der französische Forscher Jean Yves an das jeweilige Ereignis erinnern. Core Design hat sich (wie immer) an diversen Hollywood-Streifen orientiert, sodass Euch beim Erforschen der Level das eine oder andere Aha-Erlebnis erwartet.

Euer erstes Ziel ist die altehrwürdige Hauptstadt Italiens, wo Ihr ein klassisches Lara-Abenteuer erlebt: In gewohnter Manier springt Ihr von Plattform zu Plattform und sucht nach Schaltern oder versteckten Mechanismen. Bevor Ihr jedoch richtig loslegt, dürft Ihr einen Abstecher in die Oper machen und auf einem Trainingskurs die altbekannten Manöver einüben. Allerdings hat die schnuckelige Archäologin für ihren Besuch in der geschichtsträchtigen Stadt extra ein neues Kunststück einstudiert: Mittels Action-Button dürft Ihr zirkusreif auf einem Seil über tiefe Abgründe balancieren. Zudem könnt Ihr jetzt die Einrichtung per Knopfdruck auf hilfreiche Gegenstände wie Schlüssel, Medi-Paks oder Munition durchstöbern. Letzteres braucht Ihr in Mengen, da es von üblen Gesellen, die unserer starken Heldin ans Leder wollen, nur so wimmelt. Auf dem Weg durch die Straßen Roms begegnen Euch neben menschlichen Widersachern auch Hunde und zum Leben erweckte Bronzestatuen.

Von rätsellösender Bedeutung ist abermals der Revolver in Kombination mit dem Zielfernrohr: So zerballert Ihr nicht nur Schlösser, sondern aktiviert mit Eurer Wumme auch unerreichbare Schalter. Weitere Waffen wie Schrotflinte und Uzi habt Ihr ebenfalls wieder im Gepäck. Für das Auffinden gut verborgener Schätze und Kostbarkeiten kommen Euch die Leuchtstäbe zugute. Denn nach Kurzem verlasst Ihr die gut beleuchteten Gassen und steigt hinab in die Kanalisation, um in die verschütteten, antiken Stadtteile Roms vorzudringen. Auf Eurem weiteren

AUS ALT MACH NEU: Achtung Lara-Hasser und Innovations-versessene Abenteurer! Auch beim fünften "Tomb Raider" gibt es keinen Grund für Euch, in die Rolle der Digi-Braut zu schlüpfen, denn großartige Änderungen zum Vorgänger werdet Ihr nicht finden. Alle anderen Action-Adventure-Freunde fahren mit "Die Chronik" hervorragend, bleibt doch Core den Prinzipien der erfolgreichen Serie treu: Eine gesunde Mischung aus Geschicklichkeitstest und Rätseln, die gewohnt vielseitige Handhabung der Heldin und detailreich inszenierte Schauplätze fesseln Euch eine schöne Weile vor den Bildschirm. Dabei toppt Teil 5 auf jeden Fall den Vorläufer: Die Idee mit der Rückbesinnung der Lara-Sippe ist schlichtweg brillant und die vier unterschiedlichen Episoden bringen ein angenehmes Maß an Abwechslung ins Geschehen.



Stephan Freundorfer

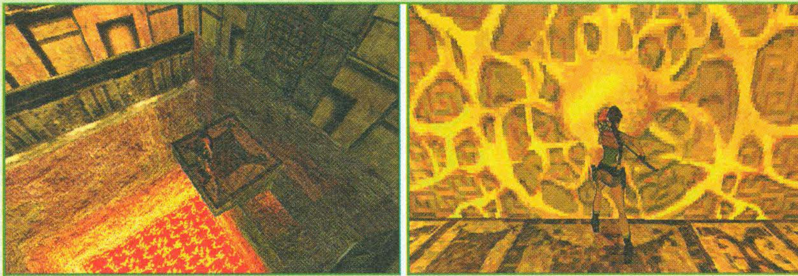








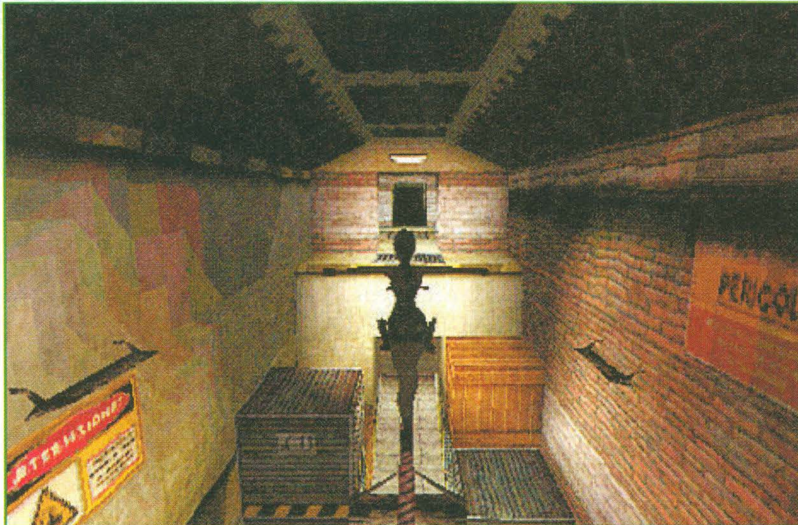
Das Spiel kommt in komplett deutscher Übersetzung: Wie immer ist Lara nicht auf den Mund gefallen und widersetzt sich ihren Gegenspielern verbal wie physisch. In vielen Zwischensequenzen erfahrt Ihr mehr über Eure Aufgaben, erhaltet Gegenstände und bekommt Hinweise auf versteckte Mechanismen.



Bis Lara das begehrte Artefakt aus der Wand pulen darf, erlebt Sie einige Abenteuer in der italienischen Hauptstadt – nebenbei lernt sie den unterirdischen Lavafluss der Stadt kennen.

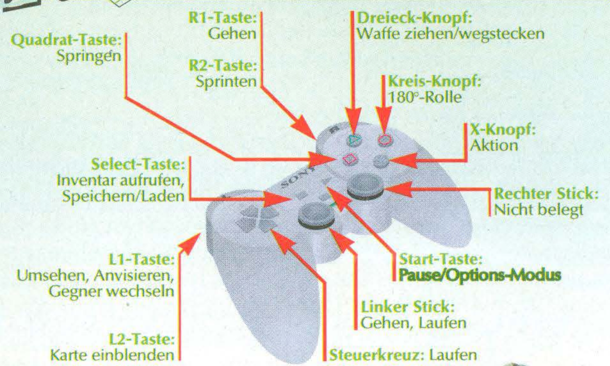


Die Totgeweihten grüßen Euch: Auf den Tribünen des Kolosseums stellen sich Gladiatoren und Löwen zum Kampf.



Artistik die Zweite: Laras neuestes Manöver kommt bereits im ersten Szenario zum Einsatz. Allerdings könnt Ihr die meisten Abgründe auch auf andere Weise überwinden.

JOYPAD BELEGUNG



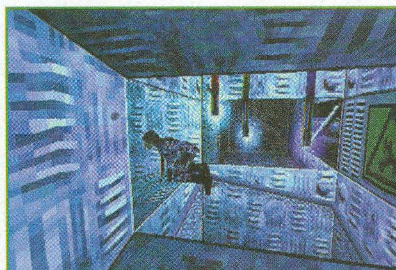
Weg stattet Ihr sogar dem Kolosseum einen Besuch ab und bekommt es dort mit Gladiatoren und Löwen zu tun. Am Ende des Levels nennt Ihr schließlich den 'Stein der Weisen' Euer Eigen und kehrt nach England zurück.

Das nächste Szenario verschlägt unsere brünette Heldin in die kühlen Regionen Russlands, genauer gesagt nach Murmansk. Im Tarnanzug infiltriert Ihr eine U-Boot-Basis und beobachtet KGB-Angehörige bei ihren düsteren Machenschaften mit der Mafia. Die kriminellen wie kommunistischen Halunken planen nämlich, in den Besitz der heiligen Lanze zu gelangen: Vor der Küste soll kurz vor Ende des zweiten Weltkriegs ein deutsches U-Boot gesunken sein. Hitlers Helfer hatten die Speerspitze der Lanze geborgen, durch eine Explosion sank das Schiff aber auf den Grund des Meers.



Nachdem sie die Geschichte belauscht hat, folgt Lara den Russen an Bord eines Atom-U-Boots. Allerdings fliegt die blinde Passagierin bald auf und wird von den Schergen des Generals entdeckt. Unter Einsatz ihrer Kombinationsgabe entkommt sie aber schnell wieder ihrer engen Zelle. So verbringt Ihr die meiste Zeit in den Lüftungsschächten des U-Boots, klettert von Lagerraum zu Lagerraum und stattet sogar dem Schiffskoch einen Besuch ab. Letztendlich werdet Ihr Zeuge, wie der hinterhältige Pate seine Verbündeten im Stich lässt: Das Atom-U-Boot hat Leck geschlagen und droht für Euch zum feuchten Grab zu werden. In letzter Sekunde rettet Ihr Lara von dem untergehenden Schiff und taucht – nach einem kleinen Ausflug zum deutschen Wrack – mit der Speerspitze im Rucksack an die Oberfläche. Über einen Filmschnipsel werdet Ihr wieder in das Wohnzimmer des Croft-Anwesens versetzt, und die illustre Runde erinnert sich an eine weitere Episode aus dem Leben Ihrer geliebten Freundin.

Der dritte Abschnitt zeichnet eine Geschichte aus Laras Jugend nach. Wie im Trainings-Level von "Die letzte Offenbarung" seid Ihr ohne Knarren unterwegs, dafür bastelt sich Lara aus aufgesammelten Gegenständen die nötigen Utensilien. In dieser Episode kommen besonders Horror-Fans auf ihre Kosten: Der Schauplatz, eine irische Insel, ist eine Brutstätte von Zombies und anderen Horrorgestalten. Unter Bedrohung durch untote Reiter und wandelnde Leichen helft Ihr Pfarrer Dunstan bei der Austreibung eines Dämons. Hier haben sich die Entwickler etliche Anleihen bei bekannten Schockern geholt. So erinnern be-



Auf Tauchstation: Wenn Ihr im U-Boot nicht gerade in den Lüftungsschächten herum krabbelt, sucht Ihr in Schränken und Regalen nach hilfreichen Gegenständen.

Lara in Fleisch und Blut (1997/98):

Die erste offizielle Lara-Darstellerin war 1997 Rhonda Mitra (oben). Das professionelle Model ließ sich sogar für ihre Rolle die Brüste vergrößern. 1998 wurde Rhonda von dem bekannten englischen Model Nell McAndrew ersetzt. Neben diversen Messebesuchen machte sie einen Abstecher in eine englische TV-Quiz-Show.



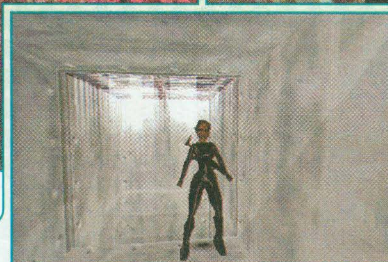


Lara in Fleisch und Blut (1999/2000):
1999 trat Lara Weller in die Fußstapfen von Nell McAndrew. Die gebürtige Holländerin arbeitet hauptsächlich als Model für Badeanzüge und war wie Ihre Kolleginnen auch in einschlägigen Herrenmagazinen zu sehen. Die aktuelle Vertretung für Lara ist Lucy Clarkson (Bild unten) – der Film wird dagegen mit der aufstrebenden Schauspielerin Angelina Jol





Schau' genau: An Überhängen hangelt Ihr Euch in versteckte Höhlen hinein.



Lara sieht in ihrem Catsuit der weiblichen Hauptfigur aus dem SciFi-Knaller "Matrix" zum Verwechseln ähnlich.

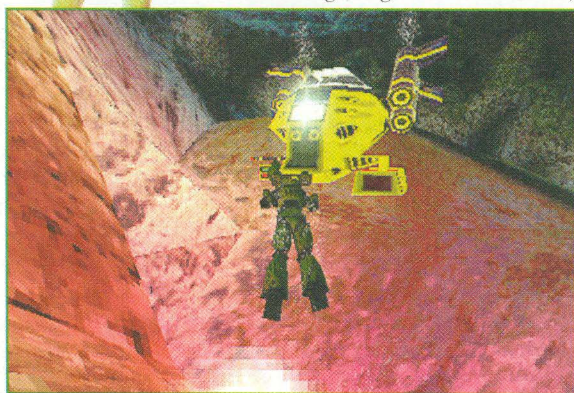


Im Gegensatz zu den Vorgängern geht Ihr in Laras fünftem Abenteuer nur selten baden

stimmte Charaktere nicht nur an bekannte 'Scream'-Gestalten. Anime-Fans erkennen sogar die kleinen weißen Wesen aus 'Prinzessin Mononoke' wieder. Seid Ihr schließlich hinter das Geheimnis des seltsamen schwarzen Mannes gekommen, dürft Ihr die letzte Episode in Angriff nehmen.

Auf der Jagd nach einem Edelstein müsst Ihr mit Lara in einen Wolkenkratzer eindringen. Dabei kann sich Eure Ausrüstung sehen lassen: Neben einem sexy Latex-Catsuit trägt die wohlgeformte Po- ;on-Heldin ein Headset auf dem Kopf. lässt sich Lara aktuelle Daten durch- ben und bekommt Hinweise zur Missi- . Zudem sitzt eine coole High-Tech- ille auf ihrem Näschen, die Euch als rnglas dient. Das beste an der Ausrü- ıng ist (neben der hautengen Ver- ckung) ihre neue Superwumme: So rft Ihr nicht nur einen Schalldämpfer f die leistungsfähige Waffe schrauben, sondern benutzt sie auch als Scharfschützengewehr. Zudem könnt Ihr die Feuerrate in drei Stufen justieren. Derart professionell ausgerüstet schleicht Ihr Euch herzklopfend in den Wolkenkratzer: Ähnlich wie auf dem U-Boot sind die Lüftungsschächte Euer Weg zum Ziel – nur die Gegner sind in diesem finalen Szenario etwas heftiger geraten: Gut gepanzerte Wachen laufen massiv bewaffnet durch die Gegend. Obwohl Euer Maschinengewehr über einiges an Feuerkraft verfügt, verhindern die schusssicheren Westen der Söldner ein allzu leichtes Vorwärtskommen. Mittels Laserfernrohr nehmt Ihr deshalb die fiesen Typen aufs Korn und erledigt sie mit gezielten Kopftreffern – blutrünstige Splatter-Effekte bleiben aber aus.

In späteren Abschnitten müsst Ihr unentdeckt bleiben und die Gegner mit anderen Mitteln mundtot machen. So schleicht Ihr Euch hinter Personen und betäubt diese mit Chloroform. Neben den Wachmännern habt Ihr aber noch ganz andere Probleme: Lüftungsschächte brechen unter Euch weg, Laserfallen versperren die Gänge und Explosionen erschüttern den Wolkenkratzer – wer nicht alle paar Schritte speichert, segnet dutzende Male das Zeitliche. Habt Ihr schließlich dieses letzte Abenteuer überstanden und den grünen Edelstein in Euren Besitz gebracht, endet die Lara-Retrospektive – Fortsetzung folgt garantiert... *sb*



20.000 Meilen unter dem Meer: Bei der Bergung des Artefakts feuern Mini-U-Boote zielsuchende Torpedos auf Euch.

ABWECHSLUNG IST TRUMPF: "Tomb Raider"-Fans werden sich beim fünften Lara-Abenteuer sofort heimisch fühlen. Das erste Szenario stimmt Euch mit altbewährten Elementen ein, die Rätsel sind mit etwas Kopfzerbrechen schnell gelöst. Zudem gibt es keine wirklich schweren, frustrierenden Passagen – ein tödlicher Sturz in die Tiefe droht selten. Mit fortschreitendem Spielverlauf geht's dann aber richtig zur Sache und Lara verlangt Euch echte Joypad-Akrobatik ab – was dank der gewohnt gelungenen Steuerung erfahrenen Grabforschern keine Probleme bereitet. Wer sich überarbeitete Grafik-Routinen erhofft hat, wird allerdings ein weiteres Mal enttäuscht: Clipping-Fehler und ruckelnde Optik in weiten oder aufwändig gestalteten Landschaften sind immer noch vorhanden. Die Levels sind zwar nicht mehr so komplex wie in den Vorgängern, dafür ist reichlich Abwechslung geboten. Durch die verschiedenen Szenarien und spannenden Hintergrundgeschichten bleibt Ihr über die gesamte Spielzeit hinweg motiviert. Leider hat die Vielfalt auch einen Nachteil: Ist gerade so richtig Stimmung aufgekommen, werdet Ihr ins nächste Szenario versetzt – dennoch ist "Die Chronik" ein gelungener und würdiger Abschluss der Quintologie.



Colin Gäbel



Die Kathedrale ist nur eine von vielen Grusel-Orten auf der irischen Insel: Skelette und Dämonen bleiben Euch während des gesamten Abenteuers auf den Fersen.

HERSTELLER
Eidos
SYSTEM
PSone
ZIRKA-PREIS
90 Mark
GRAFIK *80%* SOUND *65%*

Spielspaß **86%**

TOMB RAIDER CHRONICLES
New Game
Special Features

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Gelungenes PSone-Finale: Dank abwechslungsreicher Episoden und einer Fülle an Rätseln sowie Gegnern etwas besser als Teil 4.

IT'S A MANIAC
RUMBLE
AB 12

ANDERE VERSIONEN

"Tomb Raider - Die letzte Offenbarung" wurde in MAN!AC 1/2000 mit 85% bewertet.Eine Dreamcast-Fassung erscheint in Kürze.

Time Splitters

ENTWICKLER:
Free Radical, England
(www.eidos.com)



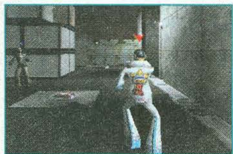
Zielsicherheit

verlangt vor allem der 'Challenge'-Modus von Euch, dessen erste drei Varianten durch Meistern der Story-Level auf einfachster Schwierigkeitsstufe zugänglich werden.

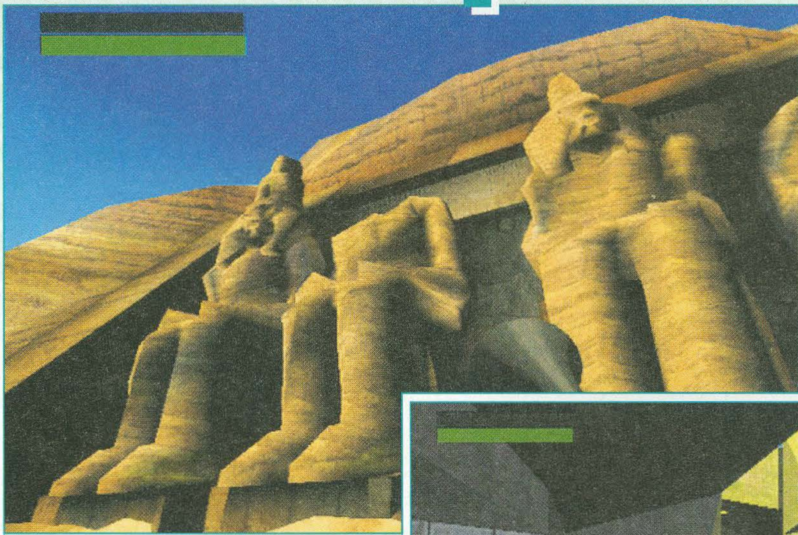


Die witzigen 'Challenges' lassen Euch mit Steinen werfen...

Habt Ihr in je drei Prüfungen erfolgreich Zombies enthauptet, Enten gekillt und Hummer gerettet, bekommt Ihr weitere skurrile Aufgaben spendiert. So müsst Ihr mit einem Backstein Fensterscheiben einschlagen, Euch an der Seite eines Elvis-Doubles durch ägyptische Tempelanlagen kämpfen und innerhalb eines knackigen Zeitlimits Giftmüllfässer in die Luft jagen.



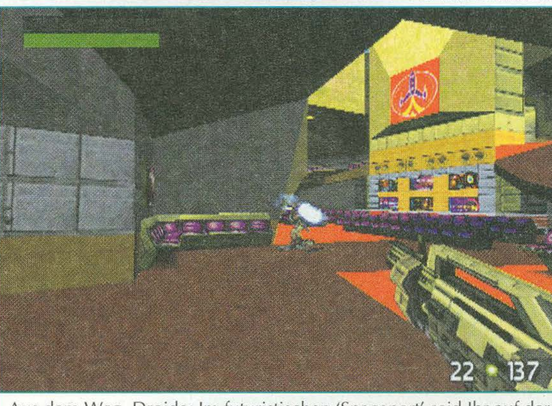
... und im Duett mit dem 'King' herumballern.



Üppige Levelarchitektur: Bevor Ihr die Pharaonengräber von Halunken säubert, solltet Ihr Euch an der Umgebung ergötzen.



Mit der Tommy-Gun lassen sich die Skelette flott umnieten. Von Kopf und 'Leben' befreit Ihr sie aber am besten mit der Schrotflinte.



Aus dem Weg, Droide: Im futuristischen 'Spaceport' seid Ihr auf der Suche nach Euren Duty-Free-Waren.



Der britische Hersteller Eidos wartet mit einer echten Überraschung zum Deutschland-Start der PS2 auf. Nicht ein weiterer Teil des Dauerbrenners "Tomb Raider" bildet den Einstand auf der Next-Generation-Konsole, sondern ein wirklich neues Produkt – ohne Vorgänger oder PC-Vetter. Der PS2-exklusive Ego-Shooter "Time Splitters" stammt von 'Free Radical', einem Team, dessen Mitglieder zum Teil schon am besten (und indizierten) Konsolen-Shooter für das N64 mitgewirkt hatten.

Im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres ist "Time Splitters" aber kein storylastiger Einzelspielertitel, dem zur Komplettheit ein ruckelndes Splitscreen-Deathmatch verpasst wurde. Vielmehr dreht sich der Kern des Spiels um schnelle, harte Gefechte zwischen maximal 14 (!) Charakteren – bis zu vier dürfen von Menschenhand geführt werden. Damit Euch das Geballer als Solist nicht allzu schnell langweilig wird, haben die Entwickler eine Fülle an Spielfiguren, Szenarien und Modi eingebaut, vieles davon müsst Ihr durch Euer Können erst freischalten.

So habt Ihr in der ‚Story'-Variante zunächst nur drei Level zur Verfügung, die Ihr in einem von drei Schwierigkeitsgraden zu meistern versucht. Das Prinzip ist immer das Gleiche, egal ob Ihr als Indy-Verschnitt samt Tommy-Gun durch die düsteren Grabkammern von Abu Simbel hetzt, mit der Schrotflinte einen Unterschlupf der chinesischen Mafia hochnehmt oder in einem Zukunfts-Szenario Cyborgs durch ein beklemmend enges Ventilationssystem jagt. Irgendwo im Level ist ein Gegenstand versteckt, den Ihr finden und zu einem Teleporter bringen müsst – eine Aufgabe, die Euch die CPU-Truppen nicht allzu einfach machen. Zwar leidet Ihr keinen Mangel an Waffen und Munition: Vielfältiges Vernichtungswerkzeug von der Doppel-Uzi bis zum Raketenwerfer liegt breit verstreut in der Gegend herum, zudem lassen getötete Gegner ihre Ausrüstung liegen. Diese versuchen aber nicht nur durch ihre Zielgenauigkeit und mächtige Bewaffnung das Unvermeidliche zu verhindern; die CPU-Schergen besitzen auch ein ordentliches Maß an Intelligenz. So verschanzen sich manche Feinde hinter Kisten und Häuserecken, werfen Handgranaten oder nehmen Euch von einer höheren Position bereits kräftig aufs Korn, bevor Ihr überhaupt feststellen könnt, aus welcher Richtung die energiezehrende Attacke kommt.

Neben überlegtem und schrittweisem Vorgehen ist auch das genaue Erkunden der Level ein Erfolgsfaktor. In versteckten Winkeln findet Ihr Rüstung und Medi-Paks, die Eurem geschunden Körper eine Gnadenfrist vor dem nahenden Exitus gönnen. Flink müsst Ihr sein, nachdem Ihr das gesuchte Artefakt aufgenommen habt: Auf einen Schlag beamen sich gräßliche Höllenkreaturen in die Gegend, die Euch den Rückweg zum Teleporter versperren. Wegen deren zahlenmäßiger Übermacht solltet Ihr besser die Beine in die Hand nehmen und





Gewöhnlich bleibt die Grafik auch im Vierspielermodus ruckelfrei; allerdings solltet Ihr die Zahl der KI-Gegner nicht unbedingt auf das Maximum von zehn setzen.

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	83%
SOUND	89%
Spielspaß	87%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER



Flinke Ego-Action mit jeder Menge Szenarien, Waffen und Spielmodi sowie gehaltvoller KI. Leider ohne Einzelspielerhandlung.





AB 18


Die hartnäckigen Gegner machen Euch das Überleben so schwer wie möglich. Ist keine Deckung in der Nähe, kauern sie sich eben zusammen und bieten so weniger Zielfläche.

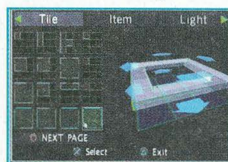
Euch mit Dauerfeuer den Weg zum Ausgang freiräumen.
Habt Ihr die drei Anfangsstufen bewältigt, wird ein weiteres Dreier-Set freigeschaltet. In den insgesamt neun Story-Levels gelangt Ihr z.B. in Zombie-verseuchte Dörfer und Villen, säubert eine Chemiefabrik von schwer bewaffneten Spezialeinheiten und bekämpft auf einem trostlosen Wüstenplaneten wehrhafte Roboter. Sämtliche Spielfiguren und Level werden im Lauf der Zeit für den Arcade-Modus verfügbar. Hier vergnügt Ihr Euch hauptsächlich mit schnellen, knackigen Deathmatches, bei denen Ihr etliche Optionen nach Eurem Geschmack justiert. Bis zu zehn Bots erlaubt Ihr die Teilnahme am Kampf, deren Fähigkeiten werden in fünf Schwierigkeitsgraden bestimmt. Neben Einstellung von Gewinnpunkten und Zeitlimit lasst Ihr auch Teamarbeit zu und wählt Waffen- und Bot-Sets. Neben den Gefechten um Leben und Tod dürft Ihr Euch an weiteren Varianten probieren: Beim 'Bag Tag' müsst Ihr innerhalb eines Zeitlimits solange wie möglich im Besitz eines Koffers sein – um das Ganze spannender zu machen, könnt Ihr das gleichzeitige Tragen von Koffer und Waffe verbieten. Wer das wertvolle Gut besitzt, kann so sein Heil nur noch in der Flucht suchen. Bei 'Capture the Bag' spielt Ihr im Team und versucht, schneller als die anderen Mannschaften ein Objekt vom Gegner zu holen und zum eigenen Teleporter zu bringen. Einige Level bieten zudem den Modus 'Escort', in dem Ihr eine langsam schreitende Person unversehrt durch feindliche Linien bringen müsst, und die Variante 'Last Stand', wo Ihr von einer festen Position aus phasenweise heranstürmende Feinde ausschaltet. Sämtliche Spielarten dürft Ihr mit bis zu vier menschlichen Schützen (plus maximal zehn Bots) bestreiten, der Story-Modus lässt sich kooperativ im Duett angehen. Ganz fleißige Ego-Shooter spielen sich zudem einen Challenge-Modus frei, in dem unter Zeitdruck Aufgaben wie die Enthauptung von 50 Zombies oder das Abschießen von 100 gewalttätigen Enten bewältigt werden müssen. *sf*



Einer der Bots hat gerade eine Rakete auf Euch abgefeuert – allerdings fliegt nicht Ihr, sondern sein Kollege durch die Luft.

Für Heimwerker:

Werden Euch die vorgegebenen Arenen zu langweilig (was allerdings ein Weilchen dauern sollte), dürft Ihr via Editor Eure persönlichen Schlachtfelder entwerfen. Im mit etwas Gewöhnung einfach zu bedienenden Kartengenerator fügt Ihr Raumteile aneinander – insgesamt acht Etagen könnt Ihr den verwinkelten Komplex in die Höhe bauen. Nach Einfügen von Waffenfundorten, Startpunkten und Lichtquellen guckt Ihr Euch das Bauwerk bei einem gemütlichen Spaziergang an oder geht mit ein paar Bots ins Gefecht.





Metzeln à la carte: Im Baukastenprinzip bastelt Ihr Eure ganz persönliche Arena.



ÜBERZEUGENDES PS2-DEBÜT: **Im Gegensatz zu vielen anderen Herstellern verlässt sich Eidos nicht auf eine bekannte Marke oder portiert einfach einen etablierten PC-Titel auf die neue Sony-Konsole. "Time Splitters" ist zwar nicht unbedingt ein Musterbeispiel für Innovation, das Spiel besitzt aber alles, was einen guten Ego-Shooter ausmacht. Reiches Waffenarsenal, hübsch ausgearbeitete Szenarien mit treibender, atmosphärischer Soundkulisse und astreine KI. Besonders die Technik beeindruckt: Trotz explosivem Kampfgeschehen und jeder Menge Gegner sucht Ihr selbst mit 14 Charakteren in der Arena Ruckeln vergeblich – allein der Vierer-Splitscreen geht beizeiten in die Knie. Auch die Varianz an Modi, jede Menge freispielbare Level und die Vielfalt an Einstellungsmöglichkeiten sorgen für Wohlwollen beim actionverliebten PS2-Nutzer. Der einzige Kritikpunkt liegt im Grundkonzept von "Time Splitters": Trotz des sogenannten 'Story'-Modus gibt es keine echte Story, keine Einzelspieler-Handlung, die für Nächte vor den Bildschirm fesselt. Reines Deathmatch gegen Bots könnte Solisten auf Dauer zu langweilig werden – gesellige Egomanen werden aber entzückt sein.**

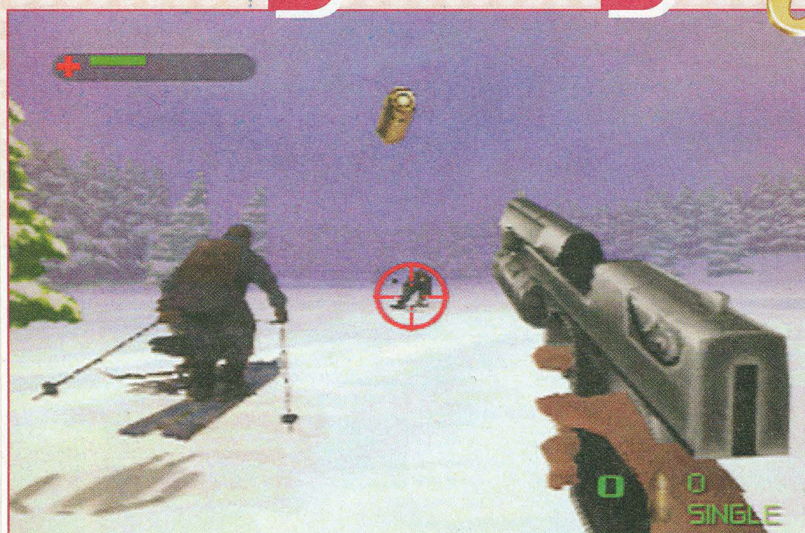

Stephan Freundorfer

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
PSONE: BLACK OPS, USA
N64: EUROCOM, ENGLAND
(WWW.EA.COM)

Die Welt ist nicht genug

007 The World is Not Enough



Winterurlaub à la 007: Auf Skiern liefert sich Bond mit den Feinden ein rasantes Feuergefecht. Der Fahrtweg ist vorgegeben, lediglich seitlich Ausweichen und Zielen müsst Ihr selbst (N64).



20.000 Meilen unter dem Meer: Beim letzten Level bekommt Ihr es im Inneren eines U-Bootes mit Renards Leibwache zu tun (PSone).

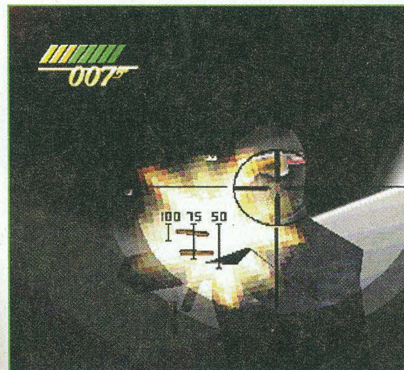




'Mein Name ist Bond, James Bond!' – ein weltberühmter Satz, ausgesprochen vom beliebtesten Geheimagenten der Filmgeschichte. Nach seinem letzten Videospielauftritt in "Tomorrow Never Dies" Anfang des Jahres, ist der britische Spion mit der Lizenz zum Töten erneut im Auftrag seiner Majestät unterwegs.
Der brutale Terroristenführer Renard will sich das Monopol im hartumkämpften Erdölgeschäft sichern. Also klaut der glatzköpfige Oberbösewicht einen Atomsprengkopf aus einem russischen Reaktor, um mit der Bombe eine der beiden wichtigsten Ölpipelines zu zerstören. Gelänge sein Plan, wären die westlichen Staaten gezwungen, den begehrten Rohstoff über den zweiten Versorgungsweg zu beziehen, der sich fest in der Hand Renards befindet. Eine Preisexplosion mit schier unendlichen Profitmöglichkeiten für den Halunken wäre die Konsequenz. Logisch, dass die Regierungen der freien Welt dem kriminellen Treiben nicht tatenlos zusehen und ihren besten Mann auf den Job ansetzen – Doppel-Null-Agent James Bond.
Im Gegensatz zum Vorgänger ist "Die Welt ist nicht genug" nicht als Genre-Mixtur, sondern als reinrassiger Ego-Shooter konzipiert. In insgesamt 14 (N64) bzw. elf (PSone) an die Filmvorlage angelehnte Missionen schlüpft Ihr in die Rolle des smarten Killers. Zu Beginn erklärt Euch Secret-Service-Vorgesetzter M die Ziele des nächsten Auftrags. Mal verfolgt Ihr flüchtige Bösewichte durch die von feindlichen Heckenschützen kontrollierten Straßen einer Hafenstadt, ein anderes mal schleicht Ihr Euch durch die Villa eines Verdächtigen und verwanzt dessen Telefone. Der variable, dreistufige Schwierigkeitsgrad hat nicht nur Auswirkungen auf die Schießfreudigkeit der Gegner, auch die Zahl der Missionsziele richtet sich nach Eurer Wahl. Ist M's Briefing abgeschlossen, kommt Waffenspezialist Q an die Reihe – was wäre ein stilechtes James-Bond-Spiel ohne die nützlichen High-Tech-Gimmicks des pedantischen Wissenschaftlers? Je nach Auftrag werdet Ihr mit Dietrichen in Kreditkartenform, Elektroschock-Handys oder Hosen-



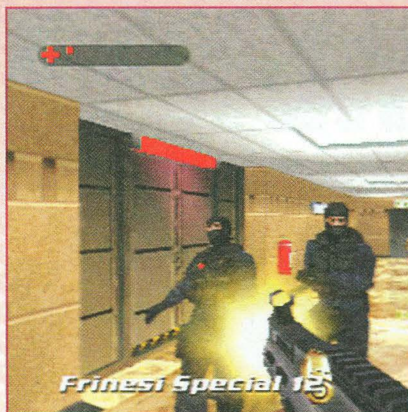
Da qualmt der Rotor: Mit drei Raketentreffern holt der Gentleman-Spion den feindlichen Helikopter vom Himmel (PSone).

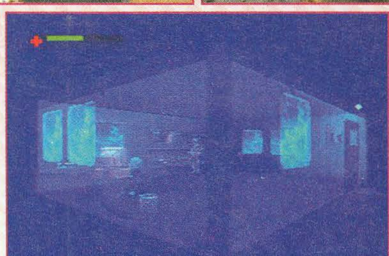






Alles, was ein Ego-Shooter braucht: Scharfschützenmodus, schwere Ballermänner – sogar eine Partie Blackjack wurde integriert (PSone).


Wenn Euer Maschinengewehr spricht, haben Terroristen nichts zu lachen (alle Bilder N64).


Q sei Dank: Mit der coolen X-Ray-Brille auf der Nase werden Häuserwände transparent und Bond kann ins Innere sehen.



Hände hoch! Mit einem gezielten Schuss befreit Ihr die Geisel aus der Gewalt ihres Peinigers.

taschenraketenwerfern ausgestattet. Nach ein paar abschließenden Worten von Chefsekretärin Moneypenny findet Ihr Euch am Einsatzort wieder. Per Analogstick steuert Ihr Bond durch die Level; stoßt Ihr auf einen Gegner, sprechen die Waffen. Auf Knopfdruck spucken Pistole, Maschinengewehr und Schrotflinte Tod und Verderben. Glücklicherweise sind sämtliche Knarren mit einer automatischen Zielfunktion ausgestattet, die jeweils den nächststehenden Feind anvisiert. Auf Wunsch könnt Ihr per Fadenkreuz besonders empfindliche Trefferzonen anpeilen. Ein sauberer Kopfschuss spart nicht nur Munition, sondern verhindert auch, dass das Opfer Alarm schlagen und Verstärkung herbeirufen kann. Denn nicht immer ist offensives Vorgehen sinnvoll: In einigen Missionen infiltriert Ihr möglichst lautlos die Szenerie, legt Überwachungskameras lahm oder erledigt Wachposten unauffällig aus dem Hinterhalt. Eliminierte Gegner hinterlassen Munition und Extrawaffen. Manchmal ergattert Ihr auch eine Schutzweste, mit der Ihr doppelt so viele Treffer als normalerweise einstecken könnt. Während eines Auftrags seid Ihr per Funk mit dem Hauptquartier verbunden, in unregelmäßigen Abständen geben Euch M & Co. Tipps und Hinweise zu den einzelnen Missionszielen. Beendet Ihr einen Einsatz unterhalb des angegebenen Zeitlimits, erhaltet Ihr zur Belohnung Passwörter, mit denen Bonus-Waffen oder witzige Spielmodi wie 'Big Head' freigeschaltet werden. Unterschiede zwischen N64- und PSone-Version sind nicht nur kosmetischer Natur: Aufgrund der größeren Speicherkapazität kommen Sony-Fans in den Genuss von Original-Filmsequenzen, die die Story zwischen den Aufträgen weiter erzählen. Nintendo-Nutzer müssen sich mit Schnipseln in Echtzeitgrafik begnügen, frohlocken jedoch angesichts der größeren Levelanzahl und spannender Vier-Spieler-Varianten von 'Deathmatch' bis 'Capture the Flag'. Sprachausgabe wurde beiden Fassungen spendiert. *cg*

Der Test der N64-Version basiert auf der US-Fassung. Änderungen für die PAL-Umsetzung sind nicht geplant.

Lizenz zum Spielen

Versoftungen von James-Bond-Filmen standen Ende der 80er ganz oben in der Gunst von Fans und Herstellern. Für alle gängigen Heimcomputer erschienen "The Living Daylights", "Licence to Kill" und "The Spy who loved me", jeweils Mixturen aus Schieß- und Fahreinlagen. "Live and Let Die" simulierte die spektakuläre Bootsverfolgungsjagd der Zelluloid-Vorlage. In der Konsolenwelt sah's bis vor kurzem recht düster aus. Nach "James Bond – The Duell" fürs Mega Drive ließ sich der coolste Geheimagent der Welt bis zu Rares indiziertem Egoshooter "Goldeneye" auf keinem System blicken.







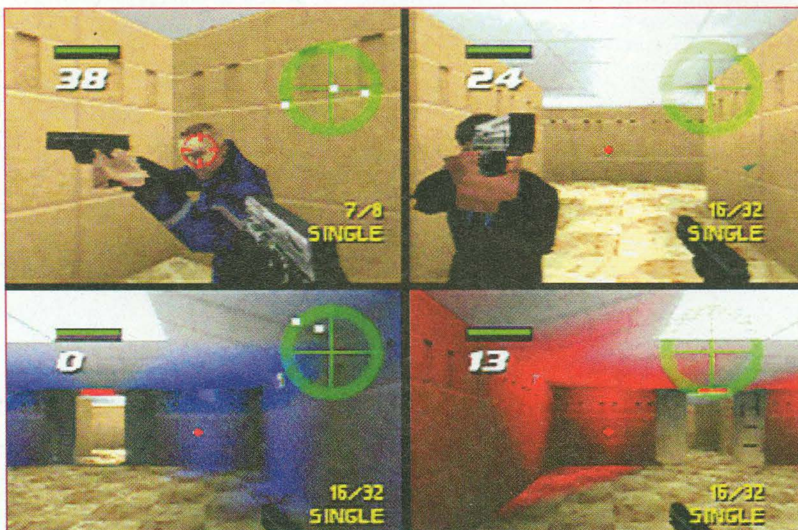
C64-Agent: "A View to a Kill", "Diamonds are forever" und "Live and let die" (von oben).

BOND BALLERT WIEDER! Mit "Die Welt ist nicht genug" beweist Electronic Arts, dass sich aus einer hochkarätigen Filmlizenz auch ein erstklassiges Videospiel basteln lässt – zumindest auf dem N64. Statt wie in "Der Morgen stirbt nie" Versatzstücke aus unterschiedlichen Genres in einen Topf zu werfen, wurde Bonds neuester Einsatz als reinrassiger Ego-Shooter konzipiert, was dem Agenten-Thriller ausgesprochen gut tut. Die Mischung aus Offensiv-Aufträgen und stillen Infiltrations-Missionen fesselt nicht nur Anhänger des smarten Spions ans Pad. Technisch überzeugen sowohl N64- als auch PSone-Version mit toller Optik und knackigen Soundeffekten. Nur spielerisch kann die Sony-Fassung mit dem Nintendo-Pendant nicht ganz mithalten. Weniger Missionen, ein fehlender Multiplayer-Modus (der auf dem N64 wirklich gelungen ist) und die mangelhafte Gegnerintelligenz lassen den PSone-Agenten als Verlierer dastehen. Während Nintendo-Spione nur mit der richtigen Taktik vorwärts kommen, ist auf der 32Bit-Konsole meist 'Durchrennen & Ballern' angesagt. Ein Prädikat bleibt dem Modul-Bond dennoch verwehrt, da weder Abwechslung noch Ideenreichtum die Klasse von Rares Egoshootern erreichen.


Colin Gäbel



Multifunktional: Bonds Armbanduhr bietet einen Enterhaken sowie einen praktischen Elektroschocker (N64).



Mehr Spaß zu Viert: Überraschenderweise ruckelt die Grafik im Splitscreen weniger als im Solo-Modus. Allerdings kommen nur N64-Fans in den Genuss heißer Multiplayer-Gefechte.

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	130 Mark
GRAFIK	81%
SOUND	78%
Spielspaß	84%

3D-Action in bester Bond-Tradition: Vielfältige Missionen und fette Wummen fesseln Solisten und Mehrspieler.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	78%
SOUND	76%
Spielspaß	69%

Ballern im Namen Ihrer Majestät: Zu kurzer Ego-Shooter, dank gelungenem Level-Design dennoch ordentlich.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine PS2-Fassung erscheint in Kürze.



Ready 2 Rumble 2

ENTWICKLER:
Midway, USA
(www.midway.com)







Die Trainingseinheiten sind nicht obligatorisch; seid Ihr zu faul, überlasst Ihr der CPU die Arbeit.



In der Ego-Perspektive könnt Ihr genüßlich mitverfolgen, wie Eure Haken das Gesicht des Gegners verunstalten. (Dreamcast)



Da dröhnt der Kopf: Die mächtige Polynesierin Mama Tua ist im 'Rumble'-Modus nicht mehr zu stoppen. Sammelt das Wort dreimal, um mit noch mehr Wucht loszuprügeln. (Dreamcast)





Ein gutes Jahr ist es her, dass Midway seine quirligen Comic-Boxer systemübergreifend von der Leine gelassen hat, nun wird auf 128 Bit die zweite Runde von "Ready 2 Rumble" eingeläutet. Dabei ist es ziemlich egal, ob Ihr auf Sony- oder Sega-Hardware in den Ring steigt – weder in Optik noch Spielprinzip erkennt Ihr augenscheinliche Unterschiede.



Zumindest was die Grafik betrifft, lässt sich dasselbe auch im Vergleich zum Dreamcast-Vorgänger behaupten. Bei der Zahl an Kämpfern und einigen kleinen Details haben die Entwickler aber nachgebessert. So umfasst der Boxstall nun zwei Dutzend Charaktere – allerdings stehen Euch zunächst nur die Hälfte davon zur Wahl. Alle anderen, darunter Persönlichkeiten wie Präsidentenehepaar Clinton, Bleichgesicht Michael Jackson oder Basketballer Shaquille O'Neal, verdient Ihr Euch im Arcade-Modus.

Doch auch die anfangs verfügbaren Figuren haben's in sich. Neben gedienten Recken wie dem schlaksigen Afro Thunder oder der Körbchen-Größe Lulu Valentine stehen z.B. die furchterregende Vier-Zentner-Dame Mama Tua oder der ungelenke Johnny Blood bereit. Nach Eurer Wahl geht es in der Arcade-Variante gegen insgesamt zwölf stetig stärker werdende Konkurrenten. In immer imposanteren Arenen steigt Ihr in den Ring und vermöbelt Euren Gegenüber, bis er mit geschwollenem Gesicht und geprellten Knochen auf den Brettern liegt. Dazu nutzt Ihr vier simple Schläge (jeweils hoch/tief von links bzw. rechts), blockt oder führt über Tastenkombinationen Spezialmanöver wie Nierenhaken und Körperschwinger aus. Durch exakte Treffer oder provokante Gesten (die Euch kurzfristig schutzlos dem Gegner ausliefern) sammelt Ihr 'Rumble'-Buchstaben. Steht das komplette Wort am Bildrand, aktiviert Ihr den nur Sekunden dauernden 'Rumble'-Modus, bei dem Ihr eine schmerzhafte Schlagstafette auslösen könnt.

Ebenfalls wieder mit von der Partie ist die abwechslungsreiche Karriere-Variante. Hier startet Ihr mit einem kläglichen Amateur den Angriff auf die Weltrangliste. Um dessen Stärke, Ausdauer, Stehvermögen, Geschick und Erfahrung auf Profiniveau zu trimmen, hilft nur Übung. Die bekommt Ihr zum einen bei Preiskämpfen, zum anderen durch Trainingseinheiten an diversen Geräten. In sieben Minispielen (die sich gewöhnlich auf den richtigen Knopfdruck zum exakten Zeitpunkt beschränken) stemmt Ihr Gewichte, hüpft Seil, beharkt Rumble Pads oder hampelt nach den Vorgaben einer adretten Aerobictrainerin herum. Faule Athleten investieren ihre Preisgelder in Vitaminpillen oder halblegale Steroide. Fühlt Ihr Euch fit und steht in Eurem Kalender ein Titelkampf an, dürft Ihr Euch die Rangliste empor kämpfen. *sf*

ALTES SPIEL, NEUE RUNDE: **Auch in seiner zweiten Inkarnation ist Midways farbenfroher Faustkampf eine Bereicherung für das oft simulationslastige Sportgenre. Die actionreichen Prügeleien machen dank einfacher Spielmechanik und den vielen witzigen Charakteren immer wieder Spaß – vor allem, wenn Ihr einen menschlichen Gegner auf die Bretter schicken dürft. Solisten vergnügen sich zudem im Karriere-Modus mit den zum Vorgänger erweiterten Übungsspielchen oder beißen sich hochmotiviert zwölfmal durch die Arcade-Variante, um sämtliche Recken freizuzocken. Wenn Ihr allerdings langfristig fesselnde Spieltiefe sucht, seid Ihr bei "Ready 2 Rumble 2" fehl am Platz – dafür ist die Boxerriege in ihrer Handhabung zu gleichförmig. Für Besitzer des Vorgängers wird zudem zu wenig Neues geboten.**



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	81%
SOUND	73%
Spielspaß	85%

Flottes Actionboxen mit hervorragend ausgearbeiteten Charakteren, witziger Optik und nettem Karriere-Modus.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	81%
SOUND	73%
Spielspaß	85%

Dasselbe in Sony: Grafisch und inhaltlich identische Version des munteren Arcade-Gekloppes.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER





Rumbleman (links) ist ein harter Endgegner, Jacko braucht bald eine weitere Gesichtsoperation. (PS2)

ANDERE VERSIONEN

Der Dreamcast-Vorgänger wurde in MAN!AC 12/99 getestet (Abwertung auf 83% Spielspaß). PSone- und N64-Umsetzungen sind in Arbeit.

Playcom
Software Vertriebs GmbH



DREAMCAST

Versand

- kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- Playcom Magazin
- ab 250.- DM Versandkostenfrei
- Vorbestellungen möglich
- Lieferungen auch ins Ausland
- Lieferservice per [Post] & [UPS]
- Versand in Sicherheitsverpackungen

SOFTWARE

VKF	F1 World Grand Prix	dt	39.00
VKF	House of Dead 2 inkl.Pistole	dt	149.99
	Incoming - Humanity's Final	dt	39.00
	Maken X	dt	89.99
	MS-R Metropolis	dt	84.99
	NBA 2K	dt	84.99
	Red Dog	dt	84.99
VKF	Sega Bass Fishing (inkl. Angel)	dt	179.99
VKF	Sega Rally	dt	39.00
VKF	Shenmue	dt	139.00
	Sonic Adventure	dt	84.99
	Soul Calibur	dt	99.99
	Space Channel 5	dt	89.99
	Time Stalkers	dt	89.99
	Toy Commander	dt	84.99
VKF	Virtua Fighter 3tb	dt	39.00
	Virtua Striker	dt	39.00



NUR NOCH BEI Playcom

DM 149.99 versandkostenfrei

House of Dead 2 inkl.Pistole



NUR NOCH BEI Playcom

DM 179.99 versandkostenfrei

Sega Bass Fishing (inkl. Angel)



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292 * eMail: Info@playcom.de

ZUBEHÖR

	Joypad Sega grau	dt	49.99
	Joystick Sega Arcade	dt	89.99
	Keyboard Sega	dt	54.99
	Lenkrad Racing CP	dt	119.99
	Memory Card Sega VMU-Card	dt	54.99
VKF	Mouse Sega	dt *	59.00
	Scart Kabel Sega	dt	44.99
VKF	Sega Dreamcast inkl. C. C. Rocket	dt	389.99
	Vibration Pack (Rumble)	dt	39.99



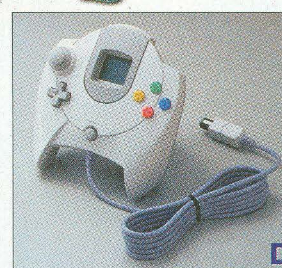
Sega Dreamcast inkl. Chu Chu Rocket versandkostenfrei

DM 389.99



Vibration Pack (Rumble)

DM 39.99



Joypad Dreamcast Sega

DM 49.99



DM 54.99

Keyboard (Tastatur)



Joystick Sega Arcade DM 89.99

Händleranfragen erwünscht! schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

Versand: Fa. PLAYCOM, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300. Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr. Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt. Mit * gekennzeichnete Produkte sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Die mit VKF gekennzeichneten Produkte werden Versandkostenfrei geliefert. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Versandkosten per Post oder UPS 7.- DM zuzügl. Nachnahme. Ab 250.- DM versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzügl. DM 20.- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

ESPN Winter X-Games

ENTWICKLER:
KONAMI, JAPAN
(WWW.KONAMI.DE)

Street-Skaten im Schnee: Auf der Strecke benutzt Ihr Hindernisse zum Grinden und zeigt Tricks an den Schanzen.

Boards'n Style:
Bei Schneebrettern unterscheidet man zwischen Freestyle- und Race-Boards. Je nach Stil werden verschiedene Bindungen und Fußstellungen benutzt. Zudem sind Freestyleboards asymmetrisch – gut sichtbar beim Zeppelin von K2 (Board unten). Die Bindungen für Race-Boards ähneln denen von Skiern. Beim Verschrauben auf dem Brett werden die Bindungen im flachen Winkel in Fahrtrichtung angebracht – so lässt sich das Board bei hoher Geschwindigkeit besser kontrollieren. Die Freestyle-Fahrer verschrauben Ihre Bindungen meist im 90° Winkel zur Fahrtrichtung. Zudem kommen Softbindungen zum Einsatz, die durch die Verwendung von elastischen Materialien viel Bewegungsfreiheit bieten und damit die Ausführung von Tricks vereinfachen.



Wie im wirklichen Leben solltet Ihr auch im Spiel ein Freestyle-Board für die Halfpipe benutzen



Ursprünglich war die Alternativ-Olympiade X-Games nur für Sommersportarten wie Skateboarding oder BMX gedacht. Doch auch die kalte Jahreszeit bietet genügend Spielraum für Extremsportler. Seit drei Jahren gibt's deshalb die Wintervariante der X-Games, deren Rechte sich Konami über die ESPN-Lizenz gesichert hat. So kommt es auch, dass Ihr in der gleichnamigen PS2-Snowboard-Simulation mit 15 real existierenden Fahrern zur Meisterschaft antretet.

Im bekannten Boarder-Cross heizt Ihr gegen drei Kontrahenten einen Slalom-Kurs hinab – ausgelassene Tore werden mit empfindlichen Zeitstrafen geahndet. In den anderen Disziplinen beweist Ihr dagegen Euer Können bei der Ausführung spektakulärer Tricks. Innerhalb eines Zeitlimits springt Ihr in der Halfpipe hoch in die Luft und zeigt waghalsige Drehungen und Saltos, kombiniert mit Grabs. Der 'Big Air'-Modus ist dem Skispringen nachempfunden: Über eine riesige Rampe katapultiert Ihr Euren Snowboarder in die Luft und setzt zu besonders komplexen Manövern an. Der 'Slope Style' wiederum kombiniert Schanzensprünge und Tricks an Hindernissen wie Bänken und Geländern. Wer lieber fernab gesicherter Pisten unterwegs ist, wählt den 'Freeride': Ungestört von lästigen Skifahrern brettert Ihr die jungfräulichen Hänge hinab. Bar jeglicher Streckenbegrenzung bestimmt Ihr dabei selbst Euren Weg ins Tal.

Wer schon immer mal sein Hobby zum Beruf machen wollte, erhält im Karrieremodus die passende Gelegenheit: Anfangs bestimmt Ihr das Aussehen Eures angehenden Profis, an Eurem Sportgerät könnt Ihr ebenfalls kräftig schrauben. Das erste Geld verdient Ihr bei Auftritten in Extremsportvideos. Je nach Qualität Eurer Tricks füllt sich die Geldbörse. Das wachsende Kapital investiert Ihr in neue Ausrüstung wie Skibrillen und Boards – sogar Sticker könnt Ihr Euch zulegen. Wollt Ihr nicht ewig auf dem Filmgelände herumhängen, nehmt Ihr an kostenpflichtigen Wettbewerben wie Zeitrennen und Halfpipe-Events teil. Mit der Zeit macht Ihr Euch so einen Namen in der Szene und die ersten Sponsoren werden aufmerksam – weitere Ausrüstung winkt. Wer die anfänglichen Kurse auswendig kennt, kauft sich Liftpässe, um Zugang zu neuen Gebieten zu erhalten. Zudem dürft Ihr zum Heliboarding gehen und durch den Tiefschnee preschen. Auch hier spielt Ihr im Lauf der Zeit neue Abfahrtswege frei.

Der 'Session'-Modus dient dem Multiplayer-Vergnügen: In den Slalom-Varianten tretet Ihr zu Zweit an, die Trick-Events dürfen bis zu fünf Leute nacheinander absolvieren. Für die passende Musikuntermalung sorgen diverse Alternative- und Punk-Bands wie 'Fenix TX', 'Primer 55', 'Dynamite Hack' oder 'Goldfinger'. *sb*



Im 'Snowboarder'-Modus wirkt Ihr in Filmen mit und kassiert Moneten. Das Geld braucht Ihr für die Wettbewerbsgebühren – bessere Ausrüstung kostet allerdings auch einiges.

DER SCHWERPUNKT von "ESPN Winter X-Games" liegt auf realitätsnahem Design: Die originalen Fahrer sehen ihren Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Während die Teilnahme an den X-Games-Events nur kurze Zeit motiviert, begeistert der 'Snowboarder'-Modus umso mehr: Bis man seinen Boarder an die Weltspitze gebracht hat, vergehen unzählige Stunden bei den vielen Prüfungen und Meisterschaften. Zudem ermöglichen Euch etliche reale Marken eine riesige Palette an Ausrüstung. Leider ist die Steuerung – trotz aller realistischer Ansätze – etwas schwammig geraten. Das Ausführen von Schwüngen gestaltet sich zäh und gelingt nur mühsam; erst bei hohem Tempo geht das Kurvenfahren einigermaßen locker von der Hand. Wer sich an die Handhabung gewöhnt hat, wird aber die immense Spieltiefe genießen.


Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	81%
SOUND	75%
Spielspaß	82%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Umfassende Snowboard-Simulation mit realitätsnaher Optik – die teils träge Steuerung trübt den Pistenrausch.

AB 12



In der Wiederholung analysiert Ihr Eure Tricks: Bei Bedarf könnt Ihr das Replay auch auf Memory-Karte bannen.

ANDERE VERSIONEN
Zurzeit sind keine Umsetzungen geplant.



ENTWICKLER:
Tecmo, Japan
(www.tecmoinc.com)

Dead or Alive 2



Und wieder steigen Tecmos kurzgeschürzte Prügel-Mädel in den Konsolen-Ring. Die aktuelle "Dead or Alive"-Variation trägt den bezeichnenden Untertitel 'Hardcore' und wurde gegenüber der Dreamcast- bzw. PS2-Import-Fassung nochmal generalüberholt. Diesmal gibt es insgesamt zwanzig Arenen, vier zusätzliche Tag-Stages und zwei neue Kämpfer: Neben Endgegner Tengu dürft Ihr in die Haut von Ex-Marine Bayman schlüpfen. Zusätzlich hängen neue Klamotten in den Kleiderschränken der Akteure: Karateka Ein steigt im passenden weißen Anzug in den Ring, Kung-Fu-Göre Lei-Fang zeigt sich im schwarzen Lack-Kostüm von ihrer dunklen Seite, und Wrestling-Maid Tina turnt im knappen Aerobic-Dress über den Kampfplatz. Spielerisch bleibt alles beim Alten; separate Tasten für Kinnhaken, Tritt und Block halten die Bildschirm-Schlägerei angenehm unkompliziert. Ihr vermöbelt den Gegner mit flotten Schlagserien, setzt zu akrobatischen Specials an oder fischt ihn mit fiesen Kontern aus der Luft. *dm*



Familienbande: Das Wrestling-Gespann Tina/Bass nimmt Kung-Fu-Kämpfer Jann Lee auf die leichte Schulter.



Frauen-Power: Aufdringlichen Burschen wie Kickboxer Zack vergällt Tina die romantischen Absichten mit Schlägen.

Neu: Nahkampf-Experte Bayman (bekannt aus Teil 1) und Obermotz Tengu.

***Bayman** hatte seinen Einstand 1997 im Saturn-"Dead or Alive". Seine harten Kombos und schonungslosen Würfe waren Vorbild für Wüstenkrieger Leon, der sein Debüt im zweiten Teil der Prügelserie feiert.*

KNALLHART, KNACKIG, WOHLGEFORMT: Das Aushängeschild der "DOA"-Prügeleien waren schon immer die üppig proportionierten Kampfsport-Damen. Diese werden in der PS2-Version nicht nur neu eingekleidet, sondern auch würdig in Szene gesetzt. Wie schon die diversen Vorgänger-Versionen auf Dreamcast bzw. japanischer PS2 spielt sich die Hardcore-Variante hervorragend. Atemberaubende Manöver, eingängige Steuerung und geniales Kontersystem sorgen für Prügelspaß ohne Ende. Der 60-Hertz-Modus erlaubt flotte Spielgeschwindigkeit, und auch optisch muss sich die PS2-Fassung nicht verstecken. Zwar stören unschöne Kanten die Rundungen der Darsteller, dafür gibt's in manchen Arenen schicke Lichteffekte. Wer die Sega-Version noch nicht besitzt, freut sich über neue Outfits, Kämpfer und noch mehr Arenen.



David Mohr

HERSTELLER: Tecmo
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 88% SOUND: 79%

Spielspaß **91%**

Exzellentes Arcade-Geprügel mit noch mehr Extras, neuen Kämpfern, zusätzlichen Arenen und sexy Outfits.



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Dreamcast-Version wurde in MAN!AC 10/2000 mit 90% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER:
Visual Sciences, Schottland
(www.easports.com)

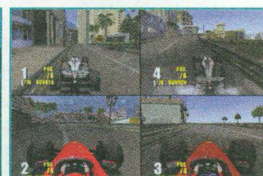
F1 Championship 2000



Zum dritten und (dieses Jahr) letzten Mal: Innerhalb der letzten acht Monate durften wir bereits zwei EA-F1-Spiele mit der 2000er-Lizenz in das Laufwerk der PSone schieben, nun folgt die Version für Sonys neue Konsole. Dabei scheint das Next-Generation-Gerase doch etwas mit der heißen Nadel gestrickt worden zu sein: Weder der hübsche Tutorial- noch der spannende Szenario-Modus des 32-Bit-Vetters schaffte den Sprung auf die PS2 – nur F1-Standard-Varianten laden zum Umrunden der insgesamt 17 Kurse ein. Neben Arcade-Rennen mit vereinfachter Physik und Steuerung bestreitet Ihr einzelne Grand Prixes, die komplette Saison oder eine individuell zusammengestellte Meisterschaft. Bevor Ihr allerdings in den feuerfesten Anzug Eures Asphalthelden schlüpft und im engen Cockpit Platz nehmt, stellt Ihr erst einige Optionen ein, die Euch das Leben einfacher respektive schwerer machen: Die KI der recht aggressiv agierenden Konkurrenz justiert Ihr in drei Stufen, die Auswirkungen der unnachgiebigen Fahrphysik werden durch Zuschalten von Fahrhilfen etwas abgeschwächt. Schaden, Flaggen, Wetter, Defekte und Rundenzahl beugen sich ebenfalls Eurem Geschmack. Am Rennwochenende stellt Ihr das Setup Eures Boliden durch grobes Drehen an neun Werten auf die jeweiligen Streckenverhältnisse ein. Von der PS2-Leistung profitieren vor allem Mehrspieler-Freunde: Im Splitscreen dürfen bis zu vier menschliche Piloten gegeneinander antreten – zugunsten eines flüssigen Spielablaufs müsst Ihr aber auf CPU-Konkurrenz verzichten. *sf*



Für das beste Fahrgefühl wählt Ihr obige Ansicht – auch wenn die Seitenspiegel unbrauchbar sind. Links geht Euer Bolide in Rauch auf.





SCHNELLSCHUSS: Alle F1-Fans werden's EA natürlich danken, dass sie auf der neuen Hardware zum Start ihr Lieblingsgenre serviert bekommen. Und prinzipiell lässt sich auch nicht klagen: Meist flotte Grafik, ein mitreißendes Fahrgefühl in der Wagenkamera-Perspektive, realistisches Schadensmodell, gelungene Physik und knackige Gegner stehen auf der Haben-Seite von "F1 Championship 2000". Für die systemübergreifende Pole ist das Spiel aber etwas zu dürftig: So gibt's zwar keine Pop-Ups, die Texturen der Strecke sehen aber fade aus. Zudem kommt in der Third-Person-Ansicht kaum Geschwindigkeitsgefühl auf – die Reifen drehen sich nicht und der Bolide schwebt. Auch etwas mehr Vielfalt bei Modi und Optionen wäre wünschenswert gewesen. Da macht die liebevoller gestaltete PSone-Version mehr Spaß.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER: EA
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 75% SOUND: 71%

Spielspaß **71%**

Professionelle und meist flotte F1-Simulation: Optionsarmut und Mängel in Grafik dämpfen die Motivation.



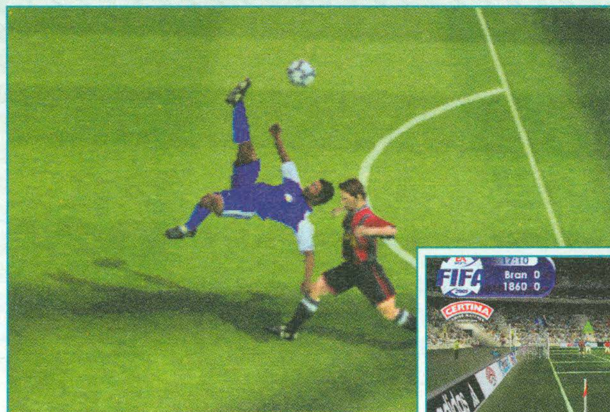
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

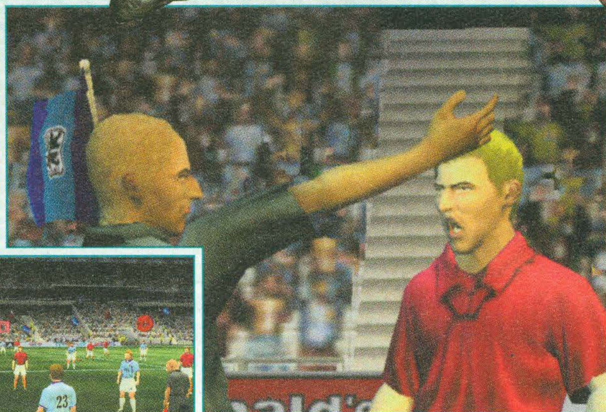
ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Variante wurde in MAN!AC 10/2000 mit 78% Spielspaß bewertet.

FIFA 2001



ENTWICKLER:
EA Sports, Kanada
(www.easports.com)


Ein Traum von einem Fallrückzieher – flüssige Animationen sei Dank (alle drei Bilder PS2)


Der Schiedsrichter gibt einen Elfer: Bei Ärger wird in Nahaufnahme gezoomt.



Bekannte Spielmechanik auf der PS2: Ecken führt Ihr durch Tastendruck direkt auf bestimmte Spieler aus.

Werbewirksam:

Waren die Banden in Fußballspielen bislang nur aus atmosphärischen Gründen mit originalen Produkt- und Firmennamen verziert, nutzt Electronic Arts die Spielfeldbegrenzung in "FIFA 2001" ganz gezielt zu Werbezwecken. Wie in der realen Bundesliga können Firmen für Geld ihre Logos auf die Banden pinseln lassen. Ob 'Certina', 'Rexona' oder 'Adidas' – Electronic Arts verdient an jeder Marke, die in "FIFA" auftaucht. Wegen des großen Interesses der Industrie wird auch in zukünftigen Produkten wie "FIFA 2002" oder "Bundesliga Manager 2002" geworben.

Dieser deutsche Sportklamotten-Fabrikant hat für seinen "FIFA"-Auftritt Geld gezahlt.





Poschi und Dahlmann wetteifern um den Hohle-Sprüche-Pokal, hunderte 'ran'-bekannte Sportler traben über den Bildschirm, drei Tasten genügen zum Gewinn der Meisterschaft und wer den Schiedsrichter fault, der sieht die rote Karte. Braucht es mehr, um einen halbwegs sportinteressierten Zocker den Titel eines Spiels erraten zu lassen ("FIFA Jahreszahl+1"), bzw. um über das Dilemma der Innovationslosigkeit von EA-Produkt-Updates zu lamentieren?

Zumindest was Optionalität und Hanhabung angeht, stimmt das oben genannte. Sowohl auf der PSone wie auf der PS2 bekommt Ihr eine unglaubliche Masse an originalen Kickern und Teams spendiert: Spielt eine Saison in einer von 15 bzw. 16 weltweiten Ligen (auf der PS2 gibt's als Extra koreanischen Fußball), kämpft in Champions League, Eurocup und WM um den Pokal oder bastelt Euch individuelle Wettbewerbe zusammen. Natürlich könnt Ihr auch die Finessen der Steuerung in Freundschafts- oder Trainingsspielen erlernen. Wer schon mit den Vorgängern gekickt hat, wird die Übungseinheiten aber kaum benötigen: Eure grundlegenden Aktionen sind Pass, Flanke, Sprinten und Schuss; in der Defensive schaltet Ihr den aktiven Spieler durch, tackelt vorsichtig oder grätscht mit aller Macht in den gegnerischen Lauf. Über die Schultertasten weicht Ihr den Verteidigern mittels Hüpfer, Drehung oder Seitbewegung aus, schirmt den Ball ab oder spielt einen langen Pass. Ebenfalls wieder mit von der Partie ist das 'In Game Management': Via Select könnt Ihr durch drei vor dem Match erstellte Strategien schalten.

Der einzige echte Unterschied zwischen der PSone- und der PS2-Version ist augenscheinlich: Bei der Grafik haben sich die EA-Sportexperten auf Sonys 128-Bit-System mächtig ins Zeug gelegt. Schon beim Einmarsch der Teams in das brodelnde Stadion dürft Ihr Euch die Augen reiben: Kameraschwenks zeigen Euch den Torwart beim Aufwärmen, einzelne Spieler halten ihre mächtigen Wadenmuskeln ins Bild, die Sonne verursacht dezente Lichteffekte und wirft feine Schatten auf das Grün.

Die Begegnung selbst läuft erheblich dynamischer ab, als von bisherigen "FIFA"-Titeln gewohnt. Dank ruckelfreier Grafik und flüssiger Animationen der Sportler zieht Ihr ein munteres Pass-Spiel auf, grätscht und flankt, was das Zeug hält und bolzt das Leder mittels Direktschuss, Kopfball oder Fallrückzieher in den gegnerischen Kasten. Dabei tobt auf der PS2 nicht nur die Menge – könnt Ihr Euch einen Augenblick vom Geschehen lösen, beobachtet Ihr Ersatzspieler beim Aufwärmen und Fernsehkameras, die die Begegnung verfolgen. *sf*



90%

HERSTELLER		ACTION
Electronic Arts	**Optisch und spielerisch hervorragende Fußballsimulation: Sämtliche "FIFA"-Tugenden in grandioser Verpackung.**	
SYSTEM		STRATEGIE
PS2		
ZIRKA-PREIS		PRÄSENTATION
120 Mark		
GRAFIK 83% / SOUND 73%		MULTIPLAYER

Spielspaß **80%**

HERSTELLER		ACTION
Electronic Arts	**Solides Update mit Verbesserungen in der Torwart-KI, aber immer noch ruckelnder und altbackener Optik.**	
SYSTEM		STRATEGIE
PSone		
ZIRKA-PREIS		PRÄSENTATION
90 Mark		
GRAFIK 74% / SOUND 73%		MULTIPLAYER

FIFA AUF KOKS: Der Traum jedes "FIFA"-Fans wird nun doch noch Wirklichkeit. Auf der neuen Hardware gelingt es EA, die Trümpfe Originallizenz, einfache Steuerung und Modivielfalt auszuspielen, ohne dass Mängel in der Grafik die Freude beschränken. Endlich läuft das Geschehen auf dem Rasen flüssig, endlich besteht ein Match von An- bis Abpfiff aus dynamischen Ballwechseln und mitreißenden Szenen. Die gelungenen Animationen der Polygon-Kicker, die filigranen Schatteneffekte und detailreichen Stadien sorgen für ein optisch berauschendes Fußballfest. Im Gegensatz zum PSone-Vorläufer wurde zudem in beiden Versionen die KI des Torhüters gesteigert. Actionlastige PS2-Kicker ziehen das hübscherere "FIFA 2001" der Konami-Konkurrenz vor, PSone-Treter kaufen sich die CD nur zu Sammelzwecken.


Stephan Freundorfer





Vor dem Match stellt Ihr Eure Taktiken ein (oben), danach bolzt Ihr Euch trotz miesem Wetter zum Sieg (PSone).

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger "FIFA 2000" wurde in MAN!AC 12/99 mit 82% Spielspaß getestet (Abwertung auf 80%).

players

PLAYSTATION 2 | DVD•PLAYSTATION

Das bessere Magazin...
...für PS2, Playstation und DVD



seit 23. NOVEMBER am Kiosk

MEHR TESTS! MEHR SERVICE!
MEHR KLARHEIT!



Topaktuell: Previews und News



Kritisch & kompetent: Spieletests



Exklusiv: Specials & Reportagen

powered by MAN!AC & KINO ZU HAUSE audiovision

ENTWICKLER:
KADOKAWA SHOTEN, JAPAN
(WWW.SWING-AG.DE)

Record of Lodoss War



Massaker im Echsentempel: Masseschlägereien mit über 20 Gegnern gleichzeitig sind nicht ungewöhnlich.



Ja, wo prügeln sie denn? Beim Einsatz effektgeladener Zaubersprüche geht schon mal die Übersicht flöten – behaltet Eure Energieanzeige im Auge, um rechtzeitig heilen zu können.



WER VON KONSOLEN-TYPISCHEN ROLLENSPIELEN À LA "FINAL FANTASY" die Nase voll hat, den erwartet mit "Record of Lodoss War" ein erfrischend anderes Monstergemetzel. Hektische Echtzeit-Action statt rundenbasiertem Taktieren heißt das Motto, und das Ergebnis kann sich sehen lassen: Es macht einen Heidenspaß, sich mit dem blanken Stahl in der Hand durch Heerscharen von Goblins und Riesentrollen zu schlagen, immer auf der Suche nach einer besseren Panzerung oder einem mächtigeren Schwert. Trotz des simplen Kampfsystems ist dank umfangreicher Charakter- und Rüstungswerte sowie dutzender Möglichkeiten die Waffen zu modifizieren genügend strategischer Freiraum vorhanden. Leider vermiesen ein paar Kleinigkeiten das Vergnügen: Viele Dungeons sind schlichtweg zu groß. Speicherstellen und Energiebrunnen befinden sich aber meist nur am Eingang eines Verlieses, sodass Ihr auf der Suche nach Heilung ellenlange Fußmärsche von einem Kerkereck zum nächsten in Kauf nehmen müsst. Auch das mäßige Fantasy-Gedudel trägt mit kurzen Endlosschleifen nicht gerade zur Stimmung bei. Trotz dieser Mängel ist "Record of Lodoss War" für jeden Freund actionreicher RPGs eine sichere Wahl.



Colin Gäbel



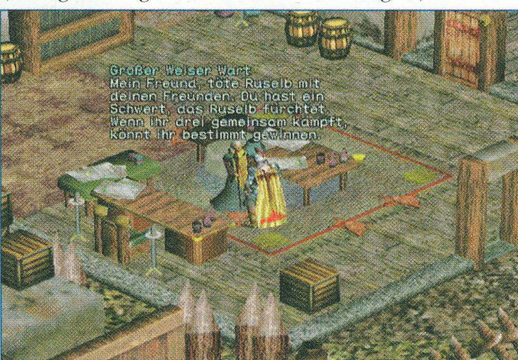
Langsam aber sicher kommt er in Fahrt, der Rollenspiel-Zug auf dem Dreamcast. Bevor "Grandia 2", "Phantasy Star Online" und "Skies of Arcadia" demnächst PAL-Fans in ferne Fantasy-Welten entführen, bringt Publisher Swing zum Weihnachtsgeschäft das Action-RPG "Record of Lodoss War" auf den Markt. Basierend auf der beliebten Anime- und Manga-Serie bastelte der japanische Entwickler Kadokawa Shoten ein Echtzeit-Hack´n´Slay in bester "Diablo"-Tradition.

Die seit jeher von Kriegen und Zerstörung gebeutelte Welt von Lodoss sieht sich nach Jahren des Friedens wieder einer dunklen Bedrohung gegenüber. Auf Marmo, der Insel der schwarzen Klänge, werkeln böse Magier seit geraumer Zeit an der Auferstehung ihrer blutrünstigen Gottheit, der grausamen Kardis. Gelänge das Vorhaben, stünde ganz Lodoss eine Zeit der Unterdrückung und Verzweiflung bevor. Nur eine letzte Hoffnung bleibt den freien Völkern des Festlands: Der ultimative Held, beschworen in einem geheimen magischen Ritual, hat die Macht, die schreckliche Göttin zurück ins ewige Dunkel zu treiben. Natürlich kommt dem Spieler die Ehre des Weltenretters zu.

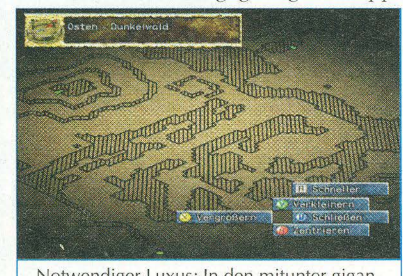
Nach einem schmucken Renderintro heißt Euch der weise Zaubermeister Wart willkommen und macht Euch mit der Steuerung vertraut: Aus einer isometrischen Ansicht dirigiert Ihr den Polygon-Recken durch Burgen, Verliese, Wälder und Wüsten. Um eine bessere Übersicht zu erhalten, dreht Ihr die Kamera per Knopfdruck jeweils um 45 Grad nach links oder rechts. Der sichtbare Ausschnitt des Spielfeldes entspricht dabei dem Blickwinkel Eures Helden. Sieht der Charakter beispielsweise durch eine Tür in ein angrenzendes Zimmer, wird auf dem Bildschirm nur dargestellt, was die Augen Eurer Figur auch tatsächlich erfassen können. Ob auf der anderen Seite der Tür eine wertvolle Schatztruhe oder eine Horde schlechtgelaunter Goblins wartet, wisst Ihr erst, nachdem Ihr den Raum betreten habt.

Im Gegensatz zu den meisten Konsolen-Rollenspielen wird bei "Lodoss War" in Echtzeit gekämpft. Entsprechend kommt es nicht zu Zufallsbegegnungen: Klapp-



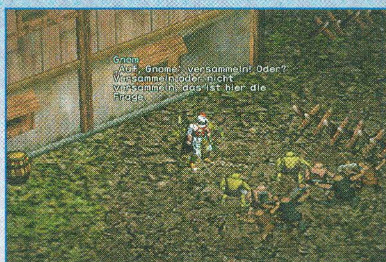


Trautes Heim, Glück allein: Die Gnomenburg dient nach ihrer Eroberung als Hauptquartier – Meister Wart schlägt dort sein Lager auf und gibt Euch Tipps zum Spielverlauf. Im Hof befinden sich Teleporter, mit denen Ihr durch die Weiten Lodoss´ reist.

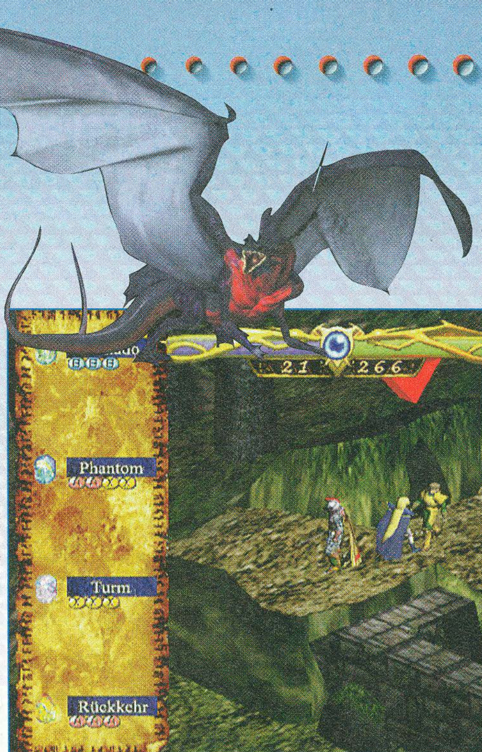


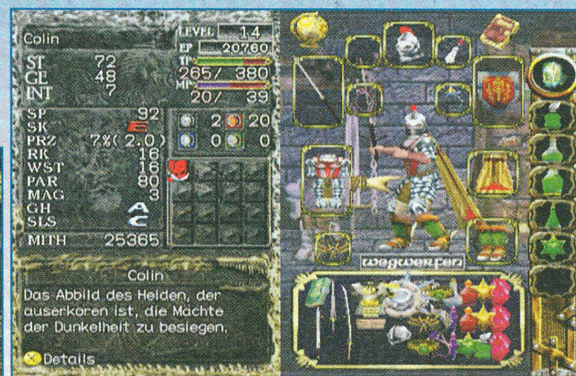
Notwendiger Luxus: In den mitunter gigantischen Kerkerlabyrinthen wärt Ihr ohne komfortables Automapping aufgeschmissen.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.


Heil dem Helden: Nach der Übernahme der Gnomenburg stehen Euch die gedrungenen Monster treu zur Seite.

rige Skelette, schwertschwingende Riesenechsen und steinerne Golems erkennt Ihr bereits von weitem. Dennoch werdet Ihr nicht selten in Gefechte mit zehn oder mehr Feinden gleichzeitig verwickelt. Auf Knopfdruck benutzt Euer Kämpe die Klinge, automatisch wird der am nächsten stehende Gegner anvisiert. Viel taktischen Freiraum bieten die Scharmützel freilich nicht – der Stärkere gewinnt. Der Schlüssel zum Sieg ist meist die richtige Ausrüstung. Im Verlauf des Abenteuers findet Ihr eine Vielzahl Hieb- und Stichwaffen, vom flinken Scimitar über stachelige Kriegskolben bis zum beidhändig geführten Langschwert. Je nach Feind setzt Ihr bei der Waffenwahl mal auf brachiale Durchschlagskraft, mal auf Schnelligkeit. Zusätzlich könnt Ihr gefundene Relikte mit magischen Kräften beim Hufschmied in Eure Ausrüstung einarbeiten lassen. Jede Klinge und jeder Harnisch hat eine bestimmte Anzahl Steckplätze. Gegen Mithril (die Währung im Spiel) hämmert Euch der Ambosskünstler ganz nach Wunsch und Slot-Zahl Extraschutz gegen Feuermagie in den Brustpanzer oder veredelt den Säbel mit doppelter Angriffsstärke. Doch auch in der Zauberkunst ist Euer Held bewandert. In den Weiten von Lodoss findet Ihr zahlreiche Schriftrollen, die Euch frostige Eisattacken, Monster-verwirrende Hologramme oder machtvolle Sprüche lehren, mit denen gefallene Partymitglieder ins Leben zurückgeholt werden. Im Verlauf des Abenteuers zieht Ihr nämlich nicht nur alleine über die Insel. 'Lodoss'-Kundige freuen sich über ein Wiedersehen mit Manga-Prominenz wie Ritter Parn oder Hochelfe Deedlit. Zwar dürft Ihr die Nebencharaktere nicht selbst kontrollieren, durch deren Schwert- und Magie-Einsatz erhaltet Ihr jedoch wertvolle Unterstützung. Trotzdem kommt Ihr nicht weit, ohne verwundet zu werden – Heilen könnt Ihr Euren Helden mit Zaubertränken. Leere Flaschen lassen sich an nie versiegenden, über Lodoss verteilten Brunnen wieder auffüllen; meist befindet sich in deren Nähe auch ein Kristall zum Speichern des Spiels. Um in den hektischen Kämpfen schnellstmöglich Zugriff auf die Tränke zu haben, platziert Ihr die Flaschen in einem speziellen Gürtel. Dieser fasst acht Gegenstände, die per Digipad durchgeschaltet und auf Knopfdruck gewählt werden. Damit Ihr auch wisst, was Ihr zu Euch nehmt, wurde das Spiel gelungen eingedeutscht. *cg*







Alles, was das Rollenspieler-Herz begehrt: Sowohl Magiemenü als auch Statusbildschirm und Oberweltkarte sind übersichtlich gestaltet.



Gefährten auf Zeit: Bei einigen Missionen werdet Ihr tatkräftig von CPU-gesteuerten Helden aus den 'Lodoss'-Comics unterstützt.

Obwohl das Spiel *auf einer Anime-Serie basiert, sind die Zwischensequenzen im Renderstil gehalten. Die teilweise minutenlangen Filme können zwar technisch nicht ganz mit den Meisterwerken von Square oder Capcom konkurrieren, sind aber atmosphärisch inszeniert.*







HERSTELLER: Swing
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 75%
SOUND: 61%

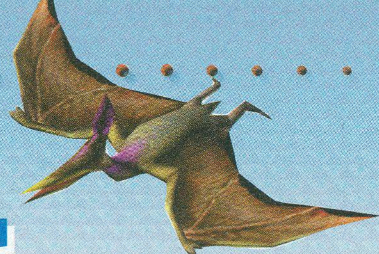
Spielspaß 80%

RECORD OF LODOSS WAR
DRÜCKE START

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Pausenloses Monstermetzeln: Prächtiger "Diablo"-Ableger mit hohem Suchtpotenzial und schmucker Optik.

60Hz · RUMBLE · AB 12



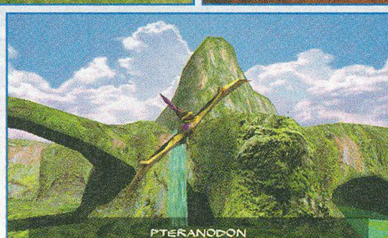
Dinosaurier

ENTWICKLER:
Ubi Soft, Frankreich
(www.ubisoft.de)

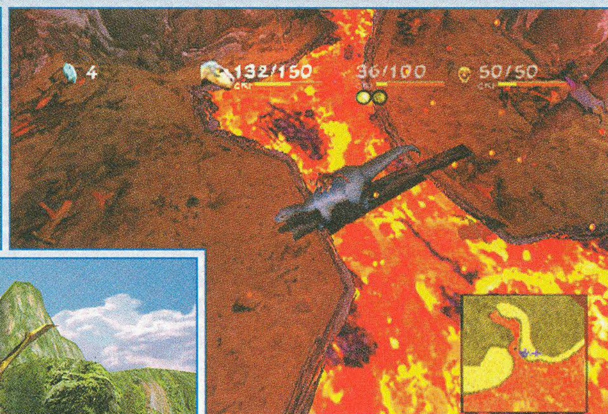
***Die Zelluloid-Vorlage** zählte in den Vereinigten Staaten zu den erfolgreichsten Filmen der Saison. Am Startwochenende schnellte das Kinoereignis mit einem Einspielergebnis von 39 Millionen US-Dollar auf Platz 1 der Box-Office-Charts, nach sechs Wochen waren bereits 125 Millionen in Disneys Kasse. Doch auch der Produktionsaufwand für den komplett computeranimierten Streifen beeindruckt: Nicht weniger als 23 Urviecher – von der Mini-Eidechse bis zum gigantischen Brachiosaurus – wurden zum virtuellen Leben erweckt. Insgesamt 3,2 Millionen Rechenstunden stecken in dem Projekt, zusammen verschlungen alle computergenerierten Elemente den Speicherplatz von 45 Terabytes, was etwa der Kapazität von 70.000 CDs entspricht.*



Gemeinsam sind wir stark: Im 'Sammel'-Modus vermöbelt Ihr Dino-Rüpel dreifach effektiv.



Lernen interaktiv: In der Enzyklopädie erfahrt Ihr Wissenswertes über die Saurierwelt (alle drei Bilder Dreamcast).



Drahtseilakt: Im feurigen Lavainferno solltet Ihr vorsichtig sein, ein Sturz in die Glut ist tödlich.





Dinos sind wieder 'in': Während der dritte Teil von Steven Spielbergs Trendbegründer "Jurassic Park" nicht vor 2001 auf der Leinwand zu sehen sein wird, ließen die Disney Studios bereits im Herbst die Urzeitviecher mit riesigem Erfolg aufs amerikanische Kinopublikum los. Ubi Soft sicherte sich die Softwarelizenz für "Disneys Dinosaurier" und so dürfen sich Playstation- und Dreamcast-Zocker pünktlich zum Filmstart in ein Land vor unserer Zeit wagen.

Um genau zu sein, die Geschichte spielt 65 Millionen Jahre vor Christus: Das Antlitz der Erde ist bevölkert von kolossalen Fleischbergen, üppige Wälder erstrecken sich kilometerweit über das Land und kristallklare Bäche speisen Flora und Fauna. Der Spieler schlüpft in die Rollen von drei Urzeitbewohnern, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten: Pterandon Flia gehört zur Familie der Flugsaurier, Lemur Zini ist ein prähistorischer Affe, Pflanzenfresser Aladar ein Iguanodon. Gemeinsam durchstreifen die drei Freunde Ihre heimatliche Insel auf der Suche nach Nahrung. Alleine im Kampf ums Überleben chancenlos, müsst Ihr die individuellen Fähigkeiten des Trios geschickt kombinieren, um Euch der Vorzeitgefahren zu erwehren. Denn während Ihr vegetarische Kost bevorzugt, haben es zahlreiche Fleischfresser auf Euer schmackhaftes Trio abgesehen. Aus sicherer Höhe kann Flia die Umgebung erkunden oder sich im Sturzflug auf einen Gegner stürzen. Äffchen Zini klettert auf Bäume, um Lebensenergiespendende Früchte zu pflücken. Aladar ist der Muskelprotz der Gruppe: Mit seinem massigen Körper wirft er sich auf Raptoren oder zerschmettert Felsbrocken und kleine Bäume. Die so entstandenen Kiesel und Zweige nutzen Zini und Flia als Wurfgeschosse. Wahlweise könnt Ihr die drei einzeln steuern oder in Gruppenformationen durchs wilde Land dirigieren. Mit vereinten Kräften sind die Freunde auch gegen mehrere Angreifer gewappnet. Für erledigte Bösewichte erhaltet Ihr Erfahrungspunkte, die nach und nach Lebenspunkte und Fertigkeitswerte erhöhen. Story und Missionsziele orientieren sich eng an der Filmvorlage: So vertreibt Ihr zu Beginn hungrige Carnotauren von der heimatlichen Insel, später verwandelt ein riesiger Meteor die Idylle in eine Flammenhölle, wo verletzte Dino-Kumpane ihrer Rettung harren.

Im Spiel lauscht Ihr den deutschen Synchronstimmen, zudem erfreuen Original-Filmsequenzen das Auge. *cg*



LICHT UND SCHATTEN IN DISNEYS DINOLAGER: **Während die Dreamcast-Variante mit hochauflösenden Hintergründen und durchwegs sauber animierter Dinobrut einen gewissen Reiz besitzt, zerrt die Playstation-Fassung mit abgespeckter Optik sowie zahlreichen Bugs schnell an den Nerven des Spielers. In Kämpfen beißen Aladar und seine Freunde wegen der miesen Kollisionsabfrage oftmals ungewollt ins Präriegras. Zentimeter-hohe Hügelchen stellen für Eure Urzeittruppe unüberwindliche Hindernisse dar, während die Gegnerschar munter von Berg zu Berg springt. Insgesamt fordern die Dreamcast-Dinos mehr Hirn als ihre PSone-Kollegen, wo die Hauptaufgabe eines Levels öfter im Absuchen der übergroßen Areale als im Kombinieren der individuellen Fähigkeiten liegt. Übertrieben Spaß macht "Disneys Dinosaurier" aber auf keinem System.**



Colin Gäbel

HERSTELLER	Ubisoft
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	73%

Spielspaß 63%

Drei Dinos sollt Ihr sein: Nette Mischung aus Action und Knobelspiel, basierend auf Disneys Kinospektakel.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

HERSTELLER	Ubisoft
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	70 Mark
GRAFIK	59%
SOUND	67%

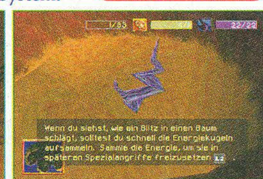
Spielspaß 57%

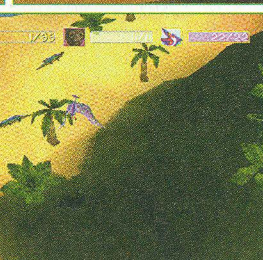
Die Urviecher sind zurück: Optisch und spielerisch abgespeckte Dinorätselei – technische Patzer trüben den Spaß.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER



In der PSone-Version sind weniger Rätsel-, aber umso mehr langatmige Sucheinlagen und Kämpfe geboten.





ANDERE VERSIONEN
Eine PS2-Version erscheint in Kürze.



ENTWICKLER: TREYARCH, USA (WWW.TREYARCH.COM)

Tony Hawk´s Pro Skater 2



Beim Dreamcast-"Pro Skater 2" hat sich im Vergleich zum PSone-Original nichts geändert: Ihr braust wie gehabt durch acht Areale mit haufenweise Rampen und Hindernissen, die Ihr für elend lange Grinds und waghalsige Tricks nutzt. Durch Eure Kunststücke und die Erfüllung kleinerer Aufgaben sammelt Ihr Geld, um die Fertigkeiten Eures Skaters zu verbessern und neue Kunststücke zu lernen. Während aus den Lautsprechern bereits bekannte Mucke dröhnt, wurde die Grafik ordentlich aufpoliert: Hohe Auflösung und Bildrate wissen zu gefallen, die Optik bietet aber für Dreamcast-Verhältnisse nichts Außergewöhnliches. Schade auch, dass weiterhin nur zwei Spieler gleichzeitig antreten können. Habt Ihr die 32-Bit-Fassung schon, lohnt ein Neukauf nicht, ansonsten greift Ihr bedenkenlos zu. *us*



Da knirschen die Knochen: Schon einfache Grabs sehen für Nicht-Sportler äußerst schmerzhaft aus.

HERSTELLER	*Activision*
SYSTEM	*Dreamcast*
ZIRKA-PREIS	*100 Mark*
GRAFIK	*79%*
SOUND	*75%*

Spielspaß **88%**

Tadellose Umsetzung der famosen Skateboard-Simulation. Neuheiten findet Ihr allerdings keine.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die Playstation-Fassung wurde in MAN!AC 10/2000 mit 88% Spielspaß getestet.

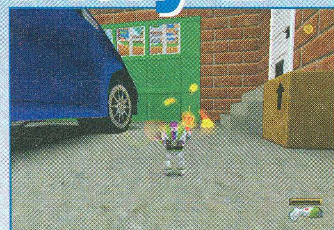
ENTWICKLER: TRAVELLER'S TALES, ENGLAND (WWW.TOYSTORY2.COM)

Toy Story 2



Mit reichlich Verspätung kommt Spielzeugheld Buzz Lightyear auch auf dem Dreamcast zum Einsatz: Wie im gleichnamigen Film muss der Weltraumranger seinen Kumpel Woody befreien. Dafür hüpft Ihr in bunten 3D-Polygonlandschaften durch die Gegend und sammelt durch das Erledigen verschiedener Geschicklichkeits- und Rätselaufgaben dringend benötigte Pizza-Münzen. Nur wenn Ihr genug davon habt, wird der Weg in den nächsten der 15 Levels quer durch Wohnhäuser, Spielzeugmärkte und Wolkenkratzer frei. Obermotze am Ende jedes Abschnitts fehlen ebenso wenig wie ihre lästigen Schergen, die Ihr kurzerhand mit einem Laserstrahl abwehrt.

Leider lässt die Dreamcast-Umsetzung etwas zu wünschen übrig: Die hübsche, aber simple Optik neigt bei Schwenks zu unschönen Ruckelanfällen. Zudem sorgt die wenig übersichtliche Kameraführung zusammen mit der schwammigen Steuerung öfters für Frust. *us*



Buzz lässt es brutzeln: Mit seinem handlichen Spielzeuglaser verkohlt er (fast) alle Gegner.

HERSTELLER	*Activision*
SYSTEM	*Dreamcast*
ZIRKA-PREIS	*100 Mark*
GRAFIK	*68%*
SOUND	*66%*

Spielspaß **73%**

Witziges 3D-Jump'n'Run ohne spielerische Besonderheiten, das technisch etwas angestaubt ist.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die Fassungen für N64 (64%) und PSone (81%) wurden in MAN!AC 2/2000 getestet.

Smuggler´s Run

ENTWICKLER:
Angel Studios, USA
(www.angelstudios.com)

Die in Kalifornien *ansässigen Angel Studios sind für die meisten einheimischen Videospieler ein unbeschriebenes Blatt: Neben einem Baseballtitel bestachen die Entwickler*



vor allem durch die gelungene N64-Umsetzung des Horrorklassikers von Capcom, die aber angesichts der Indizierungsproblematik in Deutschland nur wenig Beachtung fand. Mit "Midnight Club" und "Smuggler's Run" sind nun die ersten beiden 'massentauglichen' Spiele der Angel Studios erschienen. Erfolg mit Rennspielen war den Entwicklern übrigens schon mit der PC-Raserei "Midtown Madness" gegönnt, deren Nachfolger vor kurzem in die Läden kam. Vor ihrer Spielekarriere waren die Kalifornier in der Entwicklung von Software-Tools tätig, die u.a. beim "Rasenmäher-Mann" zum Einsatz kamen.



Wüste Raserei: Palmen sind zwar selten, aber äußerst unnachgiebig bei Kollisionen.



Jetzt aber schnell: Nehmt dem Kontrahenten die Ladung wieder ab, bevor er sein Ziel erreicht.



Kein Freund und Helfer: Die immens aggressiven Gesetzeshüter rammen Euer Fahrzeug so oft es nur geht.



Die amerikanischen Angel Studios schicken Euch als virtuelle Verbrecher ins Duell gegen die gesammelten Kräfte von Polizei, Grenzschutz & Co. Das besondere dabei: Ihr begeht Eure automobilen Schandtaten nicht in der anonymen Großstadt, sondern in freier Wildbahn: Die weitläufigen Grenzbereiche zwischen den USA, Kanada und Mexiko mit ihren Bergen und Klippen sind der verwegene Schauplatz von "Smuggler's Run".

Eure Karriere beginnt zunächst recht simpel: In einem Waldstück müsst Ihr beweisen, dass Ihr mit geländetauglichen Fahrzeugen wie einem flinken Buggy oder einer schweren, aber dafür weniger anfälligen Universalkiste zurecht kommt – insgesamt stehen im Lauf des Spiels sechs Vehikel vom Rallyauto bis zum Monstertruck zur Wahl. Anfangs genügt es, innerhalb des Zeitlimits alle durch Rauchsäulen markierte Checkpoints zu erreichen. Habt Ihr das geschafft, beginnt der Ernst des Schmugglerlebens: Bei den meisten der rund 30 Missionen gilt es, Waren einzusammeln und an vereinbarten Zielpunkten abzuliefern. Dummerweise könnt Ihr Euren Aufgaben nicht ungestört nachgehen: Der Grenzschutz ist Euch ebenso auf den Fersen wie das FBI. Die Gesetzeshüter sind bei ihrer Verfolgung nicht zimperlich und rammen Euch, dass die Funken nur so fliegen. Bei jedem Crash verliert Ihr Teile Eurer Verkleidung und der Energiebalken um den Tacho nimmt ab. Ist er komplett verschwunden, bleibt euer Wrack liegen und Ihr landet im Knast. Zum Glück erholt sich das Vehikel aber auf Dauer etwas von den Schäden – entwischt Ihr den Polizeirabauken, sind nach einer Ruhepause wieder mehr Kollisionen möglich. Bei manchen Aufträgen erscheinen zudem rivalisierende Gangsterbanden auf der Bildfläche. Diese wollen Euch wertvolle Beute vor der Nase wegschnappen, doch zum Glück seid Ihr nicht wehrlos ausgeliefert. Rammt kurzerhand die Gauner und erobert so die heiße Ware wieder zurück.

Wollt Ihr eine Auszeit von der anstren-

"CRAZY TAXI" AUF DROGEN? **Nicht ganz, aber nahe dran. "Smuggler's Run" präsentiert ein prima umgesetztes Konzept, dass es in dieser Art noch nicht zu spielen gab. Während das 'Folge dem Pfeil'-Prinzip keineswegs neu ist, bekommt es durch die völlig offene und vor allem weitläufige Landschaft seinen besonderen Reiz. Dass sich das Geschehen auf ganze drei Szenarien beschränkt, ist darum nur auf den ersten Blick dürftig: Die ausladenden Areale bieten auch auf Dauer genug Abwechslung. Zwar sehen Wüste, Wald und Wintergegend nicht sonderlich abwechslungsreich aus, gefallen aber durch die naturnahen Geländeformen und hübsch anzusehende Objekte. Grafikfetischisten erfreuen sich zudem an den fein animierten Fahrzeugen, die bei Kollisionen realistisch demoliert werden und Karosserieteile verlieren. Für Abwechslung sorgen neben den zahlreichen witzigen Spielmodi (besonders der Teamwettkampf ist eine Klasse für sich) die hartnäckigen Gesetzeshüter, die Euch kräftig auf die Pelle rücken – das deprimiert zwar manchmal, motiviert Euch aber gleichzeitig immer wieder zu einem neuen 'Run'. Von den beiden Angel-Studios-Titeln ist "Smuggler's Run" auf jeden Fall der Bessere.**



Ulrich Steppberger



Da fliegt mir ja das Blech weg: Von einem Truck bleibt nach mehreren Rempeleien oft nur noch das Grundgerüst übrig.



So weit das Auge reicht: Die "Smuggler's Run"-Szenarien sind ausgesprochen weitläufig. Habt Ihr genug Zeit übrig, solltet Ihr eine kleine Spritztour unternehmen.



Zu zweit gegen alle: Auch im Splitscreen sind je nach Spielmodus mehrere Computer-Schmuggler mit von der Partie.

genden Schmugglerkarriere nehmen, erkundet Ihr die Landschaften (von den Wüsten Mexikos bis ins verschneite Kanada) oder versucht Euch an den verschiedenen Einzelspielen: Im 'Crooks n' Smugglers' geht es darum, vor einer Gruppe waghalsiger Fahrer eine Flagge zum Zielort zu bringen. Ein ähnliches Prinzip verfolgt der 'Loot Grab': Hier tretet Ihr im Team mit mehreren CPU-Vehikeln als Gruppe an und müsst eine vorgegebene Anzahl Beutestücke rechtzeitig ins Lager transportieren, bevor Eure Konkurrenten dies schaffen. Weniger illegal ist schließlich die letzte Variante: Beim Checkpoint-Rennen zählt alleine die schnellste Zeit, in der Ihr mehrere Zwischenmarkierungen auf den Weg zum Ziel abklappert.

Schmuggeln geht auf Wunsch auch im Duett: Abgesehen von der Karriere dürfen sämtliche Modi mit einem Kumpel im Splitscreen gegeneinander oder im Team gespielt werden – auf Wunsch lassen sich sogar Computerkonkurrenten dabei blicken. *us*

Das Prinzip *von "Smuggler's Run", relativ frei durch große virtuelle Landschaften zu rasen, fand in der letzten Zeit des öfteren Verwendung: In klassischem 2D präsentierte sich dabei das ebenfalls bei Take 2 veröffentlichte Gangsterepos "GTA 2".*



Den Test vom langerwarteten "Driver 2" findet Ihr in dieser MAN!AC auf Seite 36.

Die beiden "Driver"-Teile von Infogrames sowie "Crazy Taxi" auf dem Dreamcast erstrahlen dagegen in blitzsauberer Polygonoptik, haben aber einen entscheidenden Unterschied: Die Areale dort sind räumlich deutlich kleiner ausgefallen als bei "Smuggler's Run".



Auf Knopfdruck wird eine praktische Karte eingeblendet. Aber Vorsicht: Das Geschehen geht trotz Sichtbehinderung weiter.

Spielspaß 79%

HERSTELLER	Take 2
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	76%
SOUND	62%

SMUGGLER'S RUN – DRÜCKE START

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Witzige und hektische Verfolgungsjagden in eindrucksvoll großen und ansprechenden Szenarien.

AB 12

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
Angel Studios, USA
(www.angelstudios.com)

Midnight Club Street Racing



Das gibt Beulen: Auf der Suche nach dem nächsten Checkpoint rempelt Ihr häufig mit Euren Konkurrenten zusammen.

Nächtliche Städte sind ein beliebtes Pflaster für Bleifußfans: Auch bei "Midnight Club Street Racing" tummelt Ihr Euch nur zwischen neun Uhr abends und fünf Uhr früh auf dem Asphalt von New York und London. Kernstück Eurer Bemühungen ist der Karriere-Modus. Dabei braust Ihr über die dunklen Straßen und verschreckt nicht nur Fußgänger und Gegenverkehr: Auf dem eingeblendeten Stadtplan sucht Ihr nach speziellen Gegnern, die Ihr zu einem Duell fordert. Stimmen diese zu, geht es in der Regel darum, eine Anzahl Checkpoints abzufahren – welche Route Ihr dafür wählt, ist Euch freigestellt. Habt Ihr Euren Kontrahenten oder gelegentlich ein ganze Raser-Gang besiegt, kassiert Ihr die Nobelkutsche des Verlierers bzw. Anführers und erweitert so Euren Fuhrpark.

Wollt Ihr zwangloser aufs Gas treten, steigt Ihr bei den 'Arcade'-Varianten ein: Neben einer Erkundungstour ohne Zeitlimit stehen die bekannten Checkpointrennen ebenso zur Wahl wie eine 'Hasch mich'-Variante. Hier fahrt Ihr gegen eine wählbare Anzahl Gegner und versucht, vor diesen eine Flagge zu finden und beim Zielort abzuliefern. Selbstverständlich dürfen auch zwei Straßenrowdys gleichzeitig im Splitscreen antreten. *us*

NETTER VERSUCH: *Eigentlich gefällt mir "Midnight Club" ganz gut, doch fehlt es einfach an Abwechslung. Dass nächtliche Städte nicht gerade ein optisches Feuerwerk abbrennen, ist zwar (trotz dem Gegenbeispiel "MSR") verständlich, doch etwas weniger monoton und gleichförmig hätten die Straßenblöcke trotzdem ausfallen dürfen. Der Gegenverkehr hebt sich zudem oft nur schwach von der düsteren Umgebung ab, sodass unerwartete Frontalkollisionen öfters vorkommen, als einem lieb ist. Dieser Umstand ist äußerst problematisch, denn die Konkurrenz verzeiht schon in frühen Stufen kaum einen Fehler – so steigt leicht der Frust. Lasst Ihr Euch von solchen Macken nicht bremsen oder habt Ihr einen Kumpel für Splitscreen-Duelle parat, lohnt sich der Kauf trotzdem.*



Ulrich Steppberger

Spielspaß 71%

HERSTELLER	Take 2
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	72%
SOUND	60%

Rasante Wettfahrten auf nächtlichen Straßen: Actionreich, aber optisch etwas fade und recht schwer.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

AB 12

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
Namco Hometek, USA
(www.namco.com)

Ms. Pac-Man Maze Madness


Knifflige Lage: Zwar ist der Countdown der Sprengstoff-Kiste noch lange nicht abgelaufen, doch hinter Euch blockiert ein Geist den Fluchtweg.


Nicht nur die traditionelle Geistermeute will der flotten Pampelmuse an den Kragen, auch flattrige Fledermäuse bedrohen Euch.

Frauen-Power:
Ms. Pac-Man ist nicht nur seit fast 20 Jahren im Videospielegeschäft aktiv, seit einiger Zeit steht sie auch für humanitäres Engagement: Die führende amerikanische Organisation zur Brustkrebsforschung und -lehre hat die kugelrunde Sympathiefigur zur ersten offiziellen prominenten Botschafterin ernannt. Als Symbol für die Bemühungen steht die rosa Schleife, die Ihr unten seht (allerdings ohne die gelbe Kugeldame).





Panik im Pac-Land: Die Prinzessin des verwunschenen Schlosses ist spurlos verschwunden und alle vier Regionen werden von garstigen Gestalten heimgesucht. Zu allem Unglück wurde auch noch der weise Professor Pac entführt. Doch Rettung naht: Mit Hilfe seiner letzten Erfindung macht sich die resolute Ms. Pac-Man auf die Suche nach den vier Juwelen der Tugenden, mit denen sie die gefangenen Freunde befreien will.

"Ms. Pac-Man Maze Madness" wurde zwar wie das letztjährige "Pac-Man World" mit einer 3D-Polygonansicht beglückt, doch das Spielprinzip orientiert sich diesmal stark am Klassiker: Bis auf wenige Ausnahmen steuert Ihr die Pampelmusen-Heldin ausschließlich mit den vier Richtungstasten durch ausladende Labyrinthe und mampft zahllose Pillen. Die umfangreichen Levels im alten Ägypten, einer Polarwelt, dem chinesischen Karneval und einem Halloween-Gruselpark scrollen dabei in sämtliche Richtungen und fordern auch Eure grauen Zellen. Oft ist der Pfad zunächst noch versperrt und Ihr müsst mit Hilfe von Schlüsseln, Trampolinen, verschiebbaren Blöcken und Zeitzünder-Sprengstoff die Passagen freiräumen. Neben den altbekannten Geistern piesacken Euch nagelneue Gegner wie rotierende Mumien oder feuerspuckende Drachen – mit einer Powerpille kriegt Ihr aber sämtliche Unholde klein. Belohnung gibt es nicht nur für das Erreichen des Abschnittsendes: Findet Ihr alle Früchte oder Pillen einer Welt, gibt es ebenso einen Bonus wie beim Einhalten des Limits im alternativen Zeitspiel-Modus. Seid Ihr erfolgreich, schaltet Ihr weitere Levels und zusätzliche Minispiele frei, in denen Ms. Pac-Man mit Rennwägen und Booten unterwegs ist.

Habt Ihr vom normalen Abenteuer genug, locken außerdem das klassische "Ms. Pac-Man" sowie mehrere witzige Mehrspieler-Varianten: In bildschirmgroßen Spielfeldern tobt Ihr Euch gegen maximal drei andere Gegner aus. Entweder geht es darum, zuerst eine bestimmte Anzahl Pillen zu fressen oder eine explodierende Bombe vor dem Ablauf der Zeit loszuwerden. Natürlich wollen Eure Mitspieler das auch und nutzen wie Ihr herumliegende Extras wie Unverwundbarkeit oder Turboschub zu ihrem Vorteil. *us*

PUTZIGES UPDATE: "Ms. Pac-Man Maze Madness" hat, was vielen Oldie-Remakes fehlt: Das alte Spielprinzip wurde nicht einfach lieblos und unmotiviert in ein frisches Grafikgewand gesteckt. Vielmehr polierte Namco den klassischen Ansatz zeitgemäß auf, ohne den Charme des Originals zu verspielen. Optisch wird niedliche Kost geboten, die freilich die PSone nicht sonderlich ausreizt. Ganz so gelungen wie der Hüpfspiel-Ausflug von Ehemann Pac-Man ist das Abenteuer allerdings nicht: Auf Dauer fehlt trotz netter Zwischenspiele und witziger Multiplayer-Option etwas die Abwechslung, zumal die Rätsel gelegentlich eher nerven als motivieren. Größter Kritikpunkt sind dabei die Rennen gegen die Uhr: Das knappe Zeitlimit zwingt Euch praktisch zum Auswendiglernen der Routen, sonst seid Ihr fast chancenlos.


Ulrich Steppberger

Spielspaß 74%

HERSTELLER	Namco
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	74%
SOUND	59%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Optisch und spielerisch aufgebohrte Neuauflage des Klassikers: Zwar etwas eintönig, aber trotzdem unterhaltsam.

AB 6



Abwechslung vom reinen Mampf-Alltag bieten der Mehrspieler-Modus (oben) sowie Zwischenspiele (oben rechts) und Boss-Runden (rechts)

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen für Dreamcast und N64 sind in Arbeit.

ENTWICKLER:
KONAMI OSAKA, JAPAN
(WWW.KONAMI.COM)

ISS 2000



Bislang war Konamis Studio in Osaka ausschließlich für die N64-Fassungen der "ISS"-Serie verantwortlich, nun haben die Entwickler auch die Sony-Konsole in ihr Programm aufgenommen. Trotz neuer Plattform werdet Ihr mit einer 1:1-Umsetzung konfrontiert: Die vieleitige Steuerung wurde an das Playstation-Pad angepasst und fast alle Spielvarianten sind erhalten geblieben: In der Weltliga bestreitet Ihr mit Eurem Team eine halbe oder ganze Saison, beim internationalen Cup geht es gegen 16 bzw. 32 Mannschaften ins Feld. Wer lieber klassische Begegnungen nachspielt, bekommt im Szenario-Modus die passende Gelegenheit. Neulinge unter Euch üben in der Trainingsvariante, wo Ihr ohne Gegner den Ball über den Rasen schiebt oder Strafstöße im Netz versenkt. Die Steuerung ist schnell erlernt: Über drei Tasten flankt, schießt und rennt Ihr, Sonderaktionen wie Doppelpass oder Dribbling wurden auf die L- und R-Tasten gelegt. Wer gerne in geselliger Runde auf den Rasen marschiert, kann dies in Freundschaftsspiel, Cup und der Weltliga tun. So dürft Ihr via Multitap mit bis zu vier Leuten in einem Team gegen die CPU-Kicker antreten bzw. beliebig menschliche Spieler auf die beiden Seiten verteilen. *sb*



Im Replay bewundert Ihr Euren Torschuss: Freie Kameraperspektive und stufenloser Zoom erlauben eine exakte Analyse.



Da hat der Keeper keine Chance: Um Tore zu erzielen, müsst Ihr vor dem Kasten einen kühlen Kopf bewahren.

***Konamis Fußballspezialisten** in Osaka und Tokio kümmerten sich bisher getrennt voneinander um N64 und PSone. In diesem Jahr entwickelte Osaka erstmals für die beiden Sony-Konsolen. Die PS2-Version profitiert (im Gegensatz zur hier getesteten Variante) von der FIFPro-Lizenz und lässt Euch dadurch mit originalen Kickern antreten.*



Exzellent: Das PS2-"ISS" sahnte in der letzten MAN!AC 90% ab.

VON 64 AUF 32 BIT: Zwar machen Konamis Kicker auf der PSone eine etwas klarere und damit hübschere Figur als auf dem N64, an die Qualität des Nintendo-Vorbilds kommt "ISS 2000" aber nicht heran. Nichts zu bemängeln gibt es an der ordentlich umgesetzten Steuerung und den vielen Einstellungsmöglichkeiten, die dem Geschehen auf dem Grün ausreichend Spieltiefe verleihen. Leider lässt die PSone-Variante aber den Charme und die Dynamik der N64-Fassung vermissen. Die Animationsphasen brechen zum Teil einfach ab, der Spielfluss ist etwas zäher. Der witzige Karriere-Modus wurde zudem weggelassen, mit der Folge, dass sich die Spielvarianten kaum von denen des PSone-Vetters "ISS Pro Evolution" unterscheiden. Habt Ihr diesen bereits, gibt es keinen Grund, sich das schlechtere "ISS 2000" zuzulegen.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 78%
SOUND: 76%

Spielspaß 82%

Ausgereifte Fußball-Simulation: Der etwas zähe Spielablauf trübt die ansonsten gelungene N64-Adaption.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

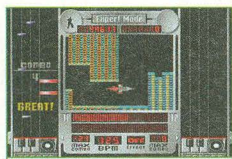
AB 12

ANDERE VERSIONEN
Der N64-Vorgänger wurde in MAN!AC 3/2000 mit 89% bewertet.

ENTWICKLER:
KCET, Japan
(www.konami-europe.com)

Dancing Stage Euromix

***Während in Europa** die 'Bemani'-Sucht erst zaghaft und im Verborgenen blüht, wird der japanische Markt von Clones und Varianten überflutet: Neben einer schier endlosen zahl von "Beatmania"- und "Dance Dance Revolution"-Updates gibt es noch ausgefallenere Exemplare zu bewundern.*

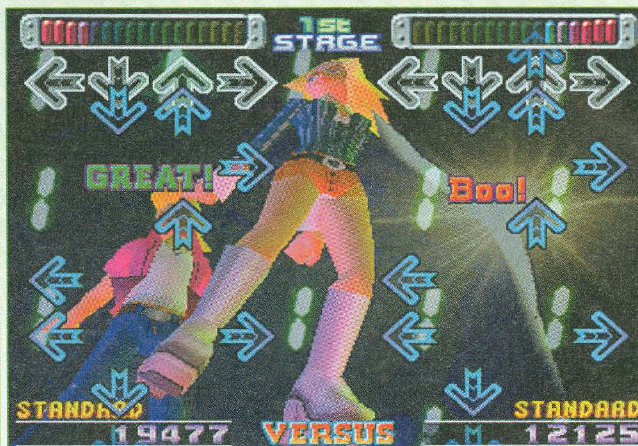


Europas erste Begegnung mit dem 'Bemani'-Virus war noch nicht sehr ansteckend: "Beatmania"

Pünktlich zum PS2-Start etwa stand mit "Drummania" eine Schlagzeug-Fassung am Start, Gitarren- und Keyboard-Fans wurden ebenso bedient wie Möchtegern-Dirigenten. Die Konami-eigene Tanzmatte wird übrigens nicht im Bundle mit dem Spiel erhältlich sein; ihr Preis wurde noch nicht festgelegt, sollte aber zwischen 80 und 90 Mark liegen.



Noch erscheint alles ganz einfach; tanzt Ihr aber in höheren Schwierigkeitsgraden, vergeht Euch Hören und Sehen.



Keine Zeit für Ablenkungen: Auch wenn die Tänzerinnen gelegentlich tiefe Einblicke bieten, solltet Ihr Euch besser nur auf die Pfeile konzentrieren.



In Japan sind die unter dem Begriff 'Bemani' bekannten Musik-Spiele die Abräumer schlechthin, doch in der westlichen Welt mangelt es an Akzeptanz jenseits eines kleinen Freak-Kreises. Entsprechend kam Konamis erster Etablierungsversuch mit "Beatmania" (samt beigepacktem Spezialcontroller) beim breiten Publikum nur begrenzt an, doch der Hersteller gibt nicht auf: Mit "Dancing Stage Euromix" kommt nun der europäische Ableger der populären "Dance Dance Revolution"-Serie auf den heimischen Markt.

Das Spielprinzip ist denkbar einfach und kam in ähnlicher Form bereits bei der "Dschungelbuch Groove Party" zum Einsatz: Im Takt eines ausgewählten Musikstücks scrollen Pfeile auf dem Bildschirm nach oben. Ihr müsst nichts weiter tun, als im korrekten Moment die entsprechende Richtung auf dem Pad zu drücken – je genauer Ihr trefft, desto mehr Punkte winken. Was sich so primitiv anhört, bekommt durch eine spezielle Peripherie erst den rechten Kick: Mit Hilfe einer Tanzmatte (entweder als Originalzubehör von Konami oder günstiger von Drittherstellern) spielt Ihr nicht mit den Händen, sondern drückt die Tasten durch Schritte auf das entsprechende Richtungsfeld.

Bei langsamen Liedern und im niedrigen Schwierigkeitsgrad ist das auch kein Problem, doch flotte Diskostampfer und anspruchsvollere Pfeilkombinationen bringen Euch rasch auf Trab: Nicht zuletzt durch rasante Schrittfolgen und besonders fiese Kombinationen, bei denen Ihr zwei Pfeile gleichzeitig vorgesetzt bekommt, fließt der Schweiß im Handumdrehen.

Satte 24 Lieder aller Tempo- und Stilrichtungen von Techno bis zu Boygroup-Schunklern stecken in "Dancing Stage". Wie das Anhängsel "Euromix" schon vermuten lässt, bekam der alte Kontinent eine Handvoll eigener Titel spendiert, so u.a. die Boyzone-Schnulze 'So Good' oder den 80er-Klassiker 'Video Killed the Radio Star' der Buggles. Kernstück bildet der Arcade-Modus, in dem Ihr mehrere Stücke schadlos überstehen müsst: Fehltritte kosten wertvolle Energie auf einer Leiste, die nur mühsam wieder aufgefüllt werden kann – natürlich dürft Ihr auch zu zweit antreten. Zur Übung nutzt Ihr das Training, bei dem Ihr z.B. Geschwindigkeit und Länge der einzelnen Songs einstellen könnt oder in einfachen Lektionen die Grundzüge der "Dancing Stage"-Philosophie erlernt. Witziger Gag ist die 'Diät'-Funktion: Hier gebt Ihr an, wie lange oder für wieviele Kalorien Ihr tanzen wollt. Danach geht es so lange zur Sache, bis das Ziel erreicht ist und Ihr um einige Pfunde leichter seid. *us*

TANZEN OHNE GRENZEN: Hätte mir jemand vor einem halben Jahr gesagt, dass ich einmal ein 'Bemani'-Spiel freiwillig anfassen würde, ich hätte ihn für verrückt erklärt. Doch kaum war "Dancing Stage Euro Mix" in der Redaktion und eine unschuldige Tanzmatte entdeckt, schon waren meine Vorbehalte wie weggeblasen: Das Rumgehüpfe macht im Gegensatz zum beschwerlichen "Beatmania"-Geklimper von der ersten Minute an mächtig Spaß. Die Musikauswahl bietet für jeden Geschmack etwas und hat vor allem genug anfängerfreundliche Stücke parat – zum Glück, denn die schnellen Techno-Tracks packen wirklich nur noch Vollprofis. Die Grafik ist zwar nebensächlich, ergänzt das Ambiente aber passend durch akzeptable Farbspielereien und Animationen im Disco-Ambiente. Ohne das passende Zubehör (also eine Tanzmatte) ist der Spaß zwar nicht ganz so groß, doch auch mit der gelungenen Padsteuerung verbringt Ihr launige Stunden. Mit dem Spezialcontroller und vor allem gegen einen Kontrahenten entwickelt sich "Dancing Stage" auf jeden Fall zu einem Dauerbrenner – zumindest solange Ihr die konditionell strapazierende Hopserei durchsteht.

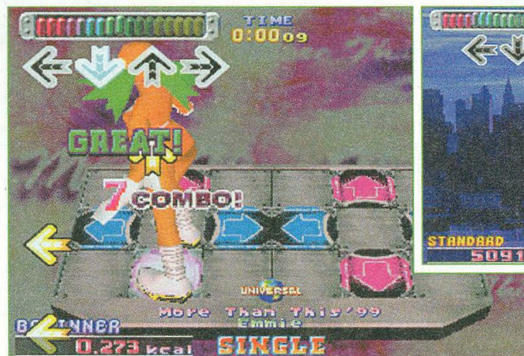

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	58%
SOUND	85%
Spielspaß	84%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Laut und lustig: Ausgesprochen witzige und originelle Geschicklichkeitsprüfung – besonders mit Tanzmatte.

AB 6





Links wird fleißig getrimmt, oben teilen sich zwei Spieler ein Lied. Allerdings hat gerade nur einer kräftig zu tun.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

NBA Live 2001

ENTWICKLER:
EA Sports, Kanada
(www.easports.com)



Ausgetrickst: Mit angetäuschten Pässen, Spinmoves und Handwechseln verwirrt Ihr die Abwehr und bringt den Ball in den Korb.

Während sich PS2-Basketballer noch bis nächstes Jahr gedulden müssen, erfährt EAs NBA-Serie ihr wohl letztes PSone-Update. Wie gehabt wurden die Teams auf den neuesten Stand gebracht, bei den Spielvarianten ist ebenfalls alles beim Alten geblieben: So nehmt Ihr entweder an einer gesamten NBA-Saison teil oder begebt Euch samt Mannschaft gleich in die Playoffs, um Zeit und Nerven zu sparen. Als Westentaschenmanager dürft Ihr den gesamten Spielerkader nach Euren Vorstellungen verändern oder macht einen Bummel über den Transfermarkt. Wer sich noch nicht fit für nervenaufreibende Titelkämpfe fühlt, der versucht sich erstmal am Training oder bestreitet eine Freundschaftsbegegnung. Seid Ihr auf eine ultimative Herausforderung aus, könnt Ihr im 'One on One'-Modus gegen Jordan & Co. antreten und Euren Idolen zeigen, wo's langgeht.
Hilfreiche Cheats spielt Ihr wie beim Vorgänger in der 'NBA Challenge' frei. Hier müsst Ihr während einer Begegnung Voraussetzungen wie eine bestimmte Zahl an 'Steals' oder 'Assists' erfüllen. Muntere Partystimmung kommt bei den Drei-Punkte-Wettbewerben auf: Zwei Multitaps vorausgesetzt, dürft Ihr mit bis zu sieben Freunden um die Wette dunken. *sb*

***STOLEN!** Wer schon den Vorgänger gespielt hat, wird bei "NBA Live 2001" wenig Neues finden: Optik und Modi sind identisch – nur die Menüführung wurde geringfügig neu gestaltet. Allerdings macht es nach wie vor Laune, die langen Sportskanonen übers Spielfeld zu jagen. Die Steuerung ist gewohnt komplex, aber dennoch nicht überladen; die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten steigern die Motivation erheblich. Fans der Serie finden sich sofort auf dem Parkett zurecht und tragen gegen KI- oder menschliche Gegner hochwertige Duelle aus. Zudem erzeugt die TV-nahe Geräusch- und Soundkulisse eine exzellente Hallenatmosphäre. Wer noch keine Basketball-Simulation für die PSone hat oder seine NBA-Liga auf den neuesten Stand bringen will, greift bedenkenlos zu.*



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Spielspaß 81%
Electronic Arts	Basketball mit exakter Steuerung und toller Atmosphäre – Ruckler beim Scrollen trüben die Dunk-Orgie.
SYSTEM: PSone	
ZIRKA-PREIS: 100 Mark	
GRAFIK: 70%	SOUND: 79%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine PS2-Umsetzung folgt im Februar. Der Vorgänger „NBA Live 2000" wurde in MAN!AC 1/2000 mit 81%(PSone) bzw. 83%(N64) bewertet.

Die Mumie

ENTWICKLER:
Rebellion, USA
(www.konami-europe.com)



Eine Mumie kommt selten allein: Echte Männer lassen die Pistolen stecken und wehren sich mit Machete oder bloßen Fäusten.



Trotz oder gerade wegen seines B-Movie-Charms errang der letztjährige Abenteuerstreifen 'Die Mumie' einen gewissen Kultstatus, den Universal nun mit dem PSone-Spiel zum Film nutzen will. Schlüpft also in die Rolle des Indy-Verschnitts Rick O'Conell und erforscht ägyptische Altbauten.
Wie im Film begebt Ihr Euch zur verschütteten Ruine Hamunaptras, in derem Inneren der verfluchte Körper Imhoteps verborgen ist. Dieser hatte nämlich vor 3000 Jahren mit der Pharaonengattin ein Verhältnis, weswegen sein Herrscher ihn prompt lebendig mumifizierte. Rick O'Conell weiß nichts von dem Fluch und so steuert Ihr ihn im "Tomb Raider"-Stil durch die 3D-Levels: Springen, Sprinten, Hangeln, Rollen – Rick hat beinahe alle Lara-Tricks auf Lager. Das Waffenarsenal stammt dagegen aus den dreißiger Jahren; zudem benutzt der smarte Engländer neben Machete oder Revolver seine Fäuste. Eure Gegner variieren je nach Levelabschnitt zwischen Spitzhacke-schwingenden Schatzsuchern und verfluchten Mumien. Habt Ihr das Zeitliche gesegnet, fangt Ihr an vorgegebenen Rücksetzpunkten an – speichern dürft Ihr erst nach Abschluss eines Levels. Auf der Suche nach neuen Erkenntnissen über Imhoteps Geheimnis überwindet Ihr Plattformen, hangelt an Abgründen entlang und weicht versteckten Fallen aus. Leben, Munition und Medi-Paks findet Ihr in Gefäßen und Truhen. *sb*

***MUMIENSCHANZ:** Trotz der guten Lizenz hakt's bei "Die Mumie" an allen Ecken und Enden. So bewegt sich die Grafik auf durchschnittlichem Niveau, unspektakuläre Texturen und abgehackte Bewegungsabläufe werden der aktuellen Technik kaum gerecht. Auch beim Design hapert es: Oftmals habt Ihr keine Chance abzuschätzen, wo Ihr mit dem nächsten Sprung landet. Die Architektur der Level ist simpel ausgefallen – Schalter und Artefakte sind schnell gefunden, echte Kopfnüsse sucht Ihr vergebens. So lauft Ihr die meiste Zeit unmotiviert durch langweilige Höhlen und macht Untote im Dutzend platt. Die Musikuntermalung wurde zwar vom Film übernommen, nervt aber durch dauernde Wiederholung. Wartet lieber, bis der zweite Teil der 'Mumie' in die Kinos kommt.*



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Spielspaß 47%
Universal	Dreister "Tomb Raider"-Clone mit hakliger Steuerung, mieser Optik und allzu simplen Rätseln.
SYSTEM: PSone	
ZIRKA-PREIS: 90 Mark	
GRAFIK: 55%	SOUND: 78%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
UBISOFT, FRANKREICH
(WWW.UBISOFT.DE)

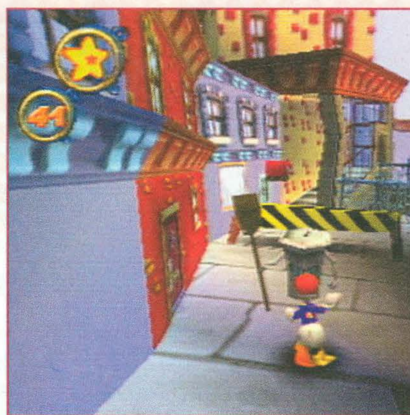
Donald Duck Quack Attack



Donald lässt das Hüpfen nicht!

Seinen ersten Videospielauftritt hatte der berühmteste Erpel der Welt 1983 in "Donald Ducks Speedboat" auf dem Atari VCS. Das simple Motorbootrennen erschien jedoch nur als Prototyp. Sammler blättern heute bis zu 300 US-Dollar für eins der etwa 250 existierenden Module auf den Tresen. Später wurde Donald in "Lucky Dime Capers" (Master System, Game Gear) sowie "Quackshot" und "World of Illusion" (beide Mega Drive) zum gefeierten Jump´n´Run-Held. Nach einem SNES-Ausflug in "Maui Mallard" anno 1996 wurde es still um den tollpatschigen Enterich.

Eckpunkte einer Videospielkarriere: "Donald Ducks Speedboat" und "Donald Duck in Maui Mallard".



In Entenhausen schlägt sich Donald mit Bauarbeitern und wildgewordenen Mülleimern herum





Erzfeinde: Der Panzerknacker-Obermotz reißt Euch mit der mächtigen Abrissbirne buchstäblich den Boden unter den Füßen weg.



Typisch High-Res: Die horizontalen Level ruckeln dezent (alle drei Bilder N64).





Aufregung in Entenhausen! Während einer Live-Übertragung wird Star-Reporterin Daisy Duck vor laufenden Fernsehkameras vom finsteren Magier Merlock entführt. Flugs macht sich Berufstolpatsch Donald auf, seine Angebetete aus den Klauen des Bösewichts zu befreien.

Vier Welten, unterteilt in jeweils vier Level, stehen Euch bevor, ehe Ihr Merlock auf seiner Burg stellt. So durchquert Ihr einen kunterbunten Wald, die Straßenschluchten von Entenhausen und ein gruseliges Spukhaus, wobei sämtliche Szenerien im schönsten Cartoon-Stil gehalten sind. Der Spielaufbau orientiert sich am Jump´n´Run-Klassiker "Crash Bandicoot": Ihr steuert Donald abwechselnd in Seiten- und Von-hinten-Perspektive durch die scrollenden 3D-Abschnitte. Eure Bewegungsfreiheit ist allerdings stark eingeschränkt: Wie Sonys Beutelratte ist auch der cholerische Erpel auf vorgegebene Pfade festgelegt. Das Repertoire an Manövern gestaltet sich Genre-typisch. Per Doppelsprung erreicht Donald hochgelegene Plattformen oder hüpft mit letzter Kraft über pieksendes Dornengestrüpp und gähnende Schluchten. Miesgelaunte Stinktiere und Elche setzt er entweder mit einem beherzten Fausthieb oder einem Sprung aufs Haupt außer Gefecht. In jedem Abschnitt ist ein Teil des Bossgegner-Portals versteckt. Findet Ihr alle vier, tretet Ihr zum Duell gegen einen prominenten Bösewicht aus dem Disney-Imperium an. Zudem sind pro Level drei verhexte Spielzeuge von Tick, Trick und Track verborgen. Aktiviert Ihr einen Schalter, wird der Zauber kurzzeitig gebrochen und Euch bleiben einige Sekunden, um die gestohlenen Spielsachen einzusammeln. Zum Dank verschaffen Euch Donalds Neffen Zutritt zu Bonusrunden, in denen Ihr vor zotteligen Riesen-Bären und wildgewordenen Autos Reißaus nehmt. Als letzte Herausforderung könnt Ihr versuchen, die Level-Bestzeiten von Donalds Erzrivalen Gustav Gans zu schlagen. Zur Belohnung schenkt Euch der Glücks-Ganter Kleidung aus seiner Privatgarderobe. Frak oder Touristenoutfit dienen allerdings nur der Optik, besondere Fähigkeiten verleihen Euch die Klamotten nicht. *cg*

DONALD DUCKS RÜCKKEHR IN DIE WELT DER VIDEOSPIELE ist Ubi Soft gelungen. Mit knallbunter Cartoon-Optik, witzigen Animationen und abwechslungsreichem Level-Design bietet "Quack Attack" alles, was ein zünftiges Jump´n´Run braucht – mehr aber auch nicht. Innovationen oder Überraschungen sucht der Hüpf-Veteran vergeblich, fast alle Spielelemente gehören bereits seit 16-Bit-Zeiten zum Genre-Standard. Die Unterschiede zwischen den Versionen halten sich in Grenzen: Zwar läuft Donalds Playstation-Abenteuer flüssiger als die N64-Fassung, dafür steuert sich der notorische Pechvogel auf der Sony-Konsole deutlich träger. Dank CD-Technik kommen Playstation-Fans zudem in den Genuss gelungener Renderfilme und reichlich übersetzter Sprachausgabe, Nintendo-Spieler lauschen Donalds gelegentlichem Geschnatter in Englisch.



Colin Gäbel

HERSTELLER: Ubisoft
SYSTEM: Nintendo 64
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 71% **SOUND:** 64%

Spielspaß 72%

Gradliniges Jump´n´Run mit gelungener Steuerung und witziger Cartoon-Optik. Für Profis zu kurz und zu leicht.

256 MBIT · RAM-PAK · AB 6

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

HERSTELLER: Ubisoft
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 73% **SOUND:** 69%

Spielspaß 72%

Für Kinder und Junggebliebene: Amüsantes Hüpfabenteuer ohne nennenswerte Schwächen oder Höhepunkte.

RUMBLE · AB 6

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER





Der fette Habicht (links) und der übellaunige Bär sehen in Donald ein schmackhaftes Abendessen (PSone)

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen für Dreamcast und PS2 erscheinen in Kürze.

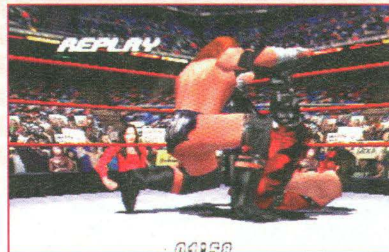
ENTWICKLER:
YAKKS PACIFIC, JAPAN
(WWW.THQ.DE)

WWF No Mercy



Nicht nur Playstation-Wrestler kommen zum Jahresende auf ihre Kosten, auch Nintendo-Fans steigen dank THQ pünktlich zum Fest der Liebe in den Ring. Mit über 40 Charakteren aus der bekannten WWF-Liga prügelt Ihr Euch in jeder beliebigen Matchvariante von 'Ladder' bis 'Royal Rumble'. Auch hinter den Kulissen wird kräftig zugelangt: Mit Baseballschläger und Mülltonne vertrimmt Ihr Eure Gegner in der Umkleide oder auf dem Parkplatz.

Im 'Championship'-Modus erkämpft Ihr Euch die unterschiedlichen Meisterschaftstitel. Abhängig von Euren Erfolgen und dem Verhalten im Ring ändert sich die Rahmenhandlung – so schafft Ihr Euch Freunde, Feinde und Verbündete. Mit dem verdienten Geld kauft Ihr neue Charaktere und Waffen oder investiert in Kostüme und Special-Moves für den Wrestler-Editor. Hier basteln sich experimentierfreudige Spieler ihr eigenes Muskelmonster, gespeichert wird der Polygon-Prügelknabe auf das Controller-Pak. *dm*



Maßarbeit: 'Big Red Machine'-Kane leidet unter den unfairen Attacken von Ex-Champion Triple H.


Fliegender Wechsel: Aus dem kurzen Sprint gelingen eindrucksvolle Special-Moves.



Der Championship-Mode stellt Euch vor die verschiedensten Anforderungen.


Als Ringrichterin beeinflusst Ihr das Match und sorgt für den Sieg der 'besseren' Kämpferin

GET IN THE RING: Auch auf dem N64 geht das "Smackdown"-Konzept auf. Ähnlich wie der Playstation-Cousin steuert sich das Nintendo-Wrestling angenehm simpel und eingängig. Bereits nach kurzer Zeit führt Ihr spektakuläre Manöver aus und legt die Gegner eindrucksvoll auf die Matte. Besonders die schicke Grafik beeindruckt mit detaillierten Kämpfern und flotten Kameraschwenks, nur das eigentliche Spielgeschehen wirkt gelegentlich etwas träge. Dafür protzt das Modul mit allen erdenklichen Matchvarianten sowie zahlreichen Arenen. Der geniale 'Championship'-Modus führt Euch mit einer kleinen Story zu jedem einzelnen Gürtel, gewonnenes Geld könnt Ihr sofort in witzige Extras anlegen. Zusammen mit dem umfangreichen Wrestler-Editor sorgt das für viel Motivation und hält Euch auch längerfristig bei der Stange.


David Mohr

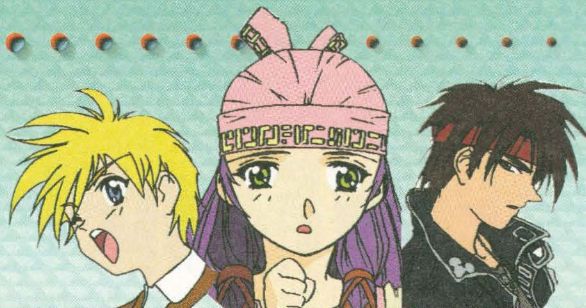
HERSTELLER	THQ
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	140 Mark
GRAFIK	81%
SOUND	62%

Spielspaß 82%

Motivierendes Ringen mit vielen Zusatzoptionen, umfangreichem Wrestling-Editor und ordentlicher Optik.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen auf andere Konsolen sind zurzeit nicht geplant



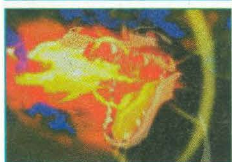
Orphen

ENTWICKLER:
KADOKAWA SHOTEN, JAPAN
(WWW.ACTIVISION.DE)

***Anime-Fans** dürften bei den Zwischensequenzen auf ihre Kosten kommen. An ausgesuchten Stellen wird die Geschichte um Orphen und seine Gefährten im typischen Japano-Zeichentrickstil weitererzählt.*







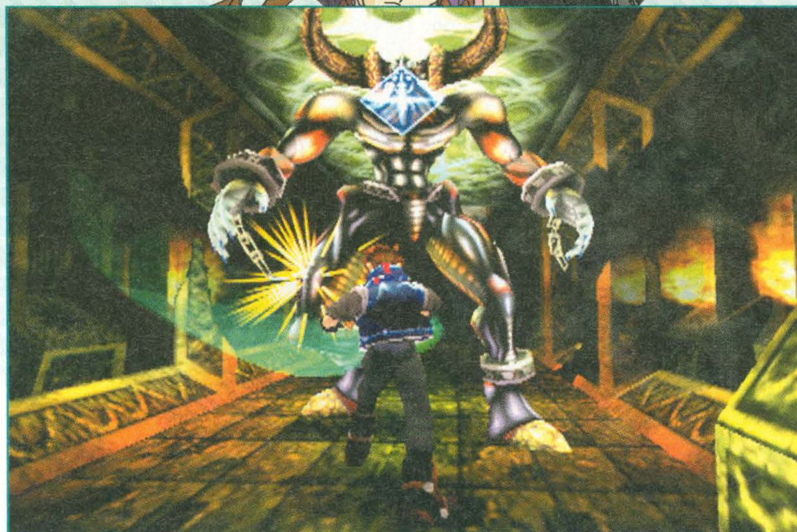




Eine Seefahrt die ist lustig? Nicht für Orphen und seine Kumpane. Zusammen mit Lehrling Magnus und Adjutantin Cleo wollte der freischaffende Schwarzmagier auf seiner Suche nach gewinnbringenden Aufträgen eigentlich nur die nächste Hafenstadt ansteuern. Doch dann kommt alles anders: Mitten in einem heftigen Unwetter wird das stolze Segelschiff auf hoher See von einer Horde blutrünstiger Monster angegriffen. Durch heftigen Magie- und Klingeneinsatz kann das kampferprobte Trio zwar die feindseligen Ungetüme vertreiben, allerdings zu einem hohen Preis: Der arg mitgenommene Segler muss auf einer unbekannten Insel notlanden, in deren Mitte sich ein mysteriöser Felsenturm gigantischen Ausmaßes gen Himmel streckt. Von Abenteuerlust getrieben gehen die Gefährten an Land.

Im ersten reinrassigen Action-Adventure für die PS2 schlüpft der Spieler in die Rolle der raubeinigen Titelfigur. Gesteuert wird der Held wie Mega-Babe Lara Croft aus einer 3D-Ansicht. Via Schultertasten lasst Ihr muffige Dungeons und Freiluft-Areale stufenlos rotieren, um versteckte Schatzkisten und Schalter zu entdecken. Entfernte Plattformen erreicht der Magier mit einem beherzten Sprung, hinderliche Eisbarrieren lassen sich per Schwertstreich aus dem Weg räumen. Außergewöhnlich an "Orphen" ist das Kampfsystem: Stoßt Ihr bei Euren Streifzügen auf eine Horde grimmiger Monster, wird in eine Spezial-Arena umgeschaltet. Während die Feinde munter durch das Areal springen, bleibt Orphen auf dem Fleck stehen. Greifen Euch Echsenmann oder Feuerlibelle an, aktiviert Ihr auf Knopfdruck ein magisches Schutzschild, Ausweichen ist nicht möglich. Dank langjähriger Zauberlehre ist Orphen aber alles andere als wehrlos und hetzt dem Monsterpack Feuerbälle und Blitzstrahlen auf den dreckigen Leib. Dazu markiert Ihr per Cursor den gewünschten Feind und murmelt anschließend die magischen Worte. Im Nahkampf verlasst Ihr Euch auf ein mächtiges Schwert.

Die Kontrolle Eurer Kumpane übernimmt die CPU, nur an ausgesuchten Stellen dürft Ihr die NPCs selbst steuern. Dabei wechselt die Party-Besetzung im Lauf des Spiels: Je nachdem, für welche Gefährten Ihr Euch entscheidet, stehen Orphen andere Dungeons, Monster und einer von drei unterschiedlichen Handlungsverläufen bevor. cg



Rinderwahnsinn auf zwei Hufen: Der Kampf gegen den mächtigen Minotaurus gehört zu den grafischen Highlights, verlangt Euch aber einiges an Fingerspitzengefühl ab.



Orphen und der Tempel des Todes: Messerscharfe Pendel und riesige Stachelkugeln lassen Erinnerungen an klassische Abenteuerfilme aufkommen.



Übersichtliches Abenteuer: Von jedem Kerker wird automatisch eine frei dreh- und zoombare 3D-Karte mitgezeichnet.

HERSTELLER Activision
SYSTEM PS2
ZIRKA-PREIS 120 Mark
GRAFIK 62% **SOUND** 66%

elspaß **63%**

ORPHEN
SCION OF SORCERY
Press START button

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Rennen, hüpfen, Monster plätten: Simples Action-Adventure mit innovativem, aber unausgereiftem Kampfsystem.

RUMBLE — AB 12

UM ES GLEICH VORWEGZUNEHMEN: "Orphen" kann mit Genre-Perlen wie "Zelda: Majora´s Mask" oder "Tomb Raider" in keiner Disziplin mithalten. Zu altbacken wirken die Rätseleinlagen – Sprungpassagen und Fallensystem meistern auch Action-Adventure-Neulinge auf Anhieb. Anders sieht es bei den Kämpfen aus: Trotz innovativem Ansatz gestalten sich wegen des unflexiblen Defensivsystems – feindlichen Angriffen könnt Ihr nur durch Beschwören eines magischen Schildes entgehen – vor allem die Endgegnergefechte frustig. Technisch bietet "Orphen" Licht & Schatten: Zwar bleibt die Grafik stets flüssig, dafür müsst Ihr aber häufig mit kargen Texturen und spartanischen Polygonfiguren leben. Dass Activison auf jegliche Untertitelung der englischen Sprachausgabe verzichtet hat, empfinde ich bei einem 120-Mark-Titel als Frechheit. Besonders wegen der wichtigen Rolle der Story – alle paar Minuten wird die Dungeon-Hatz von einer selbstablaufenden Zwischensequenz unterbrochen. Unterm Strich bietet "Orphen" solide, aber unspektakuläre Action-Adventure-Kost, die mit fünf bis sieben Spielstunden pro Handlungsstrang recht kurz ausgefallen ist.



Colin Gäbel

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: RAGE, ENGLAND
(WWW.WILDWILDRACING.COM)

Wild Wild Racing



Rempeln erlaubt: Die wenig ambitionierten Kontrahenten machen nicht freiwillig Platz, sind aber auch nicht besonders wehrhaft.



Schwingt Euch hinter das Lenkrad eines PS-starken Buggys und drückt bei Wettbewerben in fünf Ländern, darunter unübliche Lokalitäten wie Island oder Indien, auf die Tube. Die Piste führt quer durch das Terrain, sodass Gefälle und Sprünge über Bodenwellen die Regel sind. Obwohl die Absperrungen reichlich Platz lassen und diverse Abkürzungen vorhanden sind, ist der Weg fest vorgegeben. Die rund vier Minuten langen Abschnitte sind mit zeitwerten Checkpoints gespickt.
Drei CPU-Kontrahenten versuchen Euch wichtige Punkte abzujagen: Für den Pokalgewinn in einer Serie und damit die Qualifikation zu höheren Weihen zählt nur der erste Platz in der Endabrechnung. Die drei zu Beginn wählbaren Fahrzeuge sind auf Dauer zu schwach, darum erspielt Ihr Euch in der 'Challenge' Nachschub. Wettbewerbe in drei Kategorien erlauben Euch, neue Autos und aufgemotzte Motoren zu kassieren. So sammelt Ihr innerhalb eines Zeitlimits Buchstaben auf der Piste, schiebt Bälle über die Ziellinie oder müsst einen Stuntkurs mit waghalsigen Sprüngen gefahrlos überstehen.
Spielt Ihr zu zweit, duelliert Ihr Euch in Splitscreen-Rennen, allerdings lassen sich dabei keine weiteren Computergegner blicken. *us*

MINDESTENS EIN "WILD" ZUVIEL: *Rages Raserei ist eher ein zahmes Biest geworden. Die Optik beeindruckt kaum, dazu sind die Landschaften zu eintönig und fade. Und die ohnehin schon unübersichtlichen Kurven werden durch die monotone Farbgebung auch nicht leichter erkennbar. Dem Spielablauf fehlt zudem der nötige Kick: Ihr rattert uninspiriert über Stock und Stein, kämpft mit der bockigen Kontrolle Eurer Vehikel und ärgert Euch über Rempeleien der Gegner, die Euer Fahrzeug schon mal unvermittelt gegen die Fahrtrichtung drehen. Die verschiedenen Challenges wiederum sind eine nette Idee, aber letztlich zu wenig, um langfristig zu motivieren. Ein Rennspiel von der Stange also, das dem Durchschnittsraser zu wenig zu bieten hat.*



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	64%
SOUND	53%

Spielspaß 64%

Durchschnittliches Offroad-Rennspiel mit einigen netten Ideen, aber mäßiger Steuerung und Optik.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
SONIC TEAM, JAPAN
(WWW.SEGA.COM)

Samba de Amigo



Haltung bewahren: Euch bleibt nur wenig Zeit, die richtige Pose einzunehmen.



Goldig: Seid Ihr gerade besonders gut drauf, glänzen dem Maskottchen die Augen.



Turboschub: Tauchen rote Kugeln auf dem Bildschirm auf, müsst Ihr die Maracas besonders schnell schütteln.

Zugabe für
Rasselsüchtige gibt's im Internet: Reichen Euch die 14 mitgelieferten Songs nicht aus, steckt Ihr Euren Dreamcast ans Telefonnetz und surft mit der 'Internet'-Option auf die spieleigene Webseite. Dort findet Ihr neun kurze Spielstände zum Download, die jeweils ein neues Lied freischalten. Statt Chart-tauglicher Klänge erwarten Euch Leckerbissen aus der Sega-Historie: Neben den Titelliedern von "Sonic Adventure", "Nights" und dem Automaten-Oldie "Afterburner" stehen auch Exotensongs aus "Fantasy Zone" sowie der klassische 'Magical Sound Shower' von "Out Run" zur Wahl.



Öfter mal was Neues: Bescherte uns Sega letztes Jahr mit „Sega Bass Fishing" die erste Angelsimulation samt beigepacktem Spezialcontroller, gibt's nun ein exquisites Produkt für Musikliebhaber. Bei „Samba de Amigo" erfreuen dem Namen entsprechend hauptsächlich südamerikanisch geprägte Rhythmen Euer Ohr: Bei den insgesamt 13 Songs ist Teenieschwarm Ricky Martin mit 'Cup of Life' und 'Livin' La Vida Loca' gleich doppelt vertreten, auch andere Größen wie Los Del Rio ('Macarena') geben sich die Ehre. Abgerundet wird die Palette von launigen Klassikern wie 'Tequila' sowie speziellen Samba-Fassungen der Pop-Hits 'Take On Me' und 'Tubthumping'.

Wie bei den artverwandten 'Bemani'-Titeln müsst Ihr einfach den Takt halten – gespielt wird jedoch mit besonders ausgefallenen Steuergeräten: Zusammen mit dem Spiel ersteht Ihr zwei waschechte Maracas. Über einen Sensor wird abgefragt, in welcher Höhe Ihr die Keulen haltet. Auf dem Bildschirm seht Ihr dazu passend sechs Markierungen, die kreisförmig in drei Ebenen angeordnet sind. Aus der Mitte bewegen sich nun passend zur Musik kleine blaue Kugeln nach außen – erreichen diese eine Markierung, müsst Ihr einfach eine Rassel auf der richtigen Höhe schütteln. Verkompliziert wird das Geschehen durch den gleichzeitigen Einsatz beider Maracas sowie durch sogenannte 'Posen': Erscheint ein Strichmännchen auf dem Bildschirm, müsst Ihr dessen Haltung nachahmen. Eine Leiste am oberen Bildrand zeigt Euren aktuellen Rang – allerdings braucht Ihr mindestens ein 'C', um in die nächste Runde zu kommen.

Neben der Highscorejagd bei der Standard-Samba versucht Ihr Euch bei fünf 'Challenges': Hier bekommt Ihr die Zielsetzung, bestimmte Lieder mit vorgegebenen Kriterien wie einem Mindest-Rang oder einer bestimmten Trefferquote abzuschließen. Schafft Ihr alle Aufgaben, winkt zur Belohnung die Freischaltung neuer Songs.

Ideal für kurzweilige Action sind die Party-Spiele: Beim 'Love Match' rasselt Ihr im Duett ein Lied und beweist durch möglichst synchrones Spiel, wie gut ihr zueinander passt. Das Gegenteil ist beim Bombenduell der Fall: Hier pumpt Ihr einen Sprengkörper auf, der bei seiner Explosion dem Gegner Energie raubt. Abgerundet wird die Palette von fünf kleinen Aufgaben: Innerhalb eines Zeitlimits sollt Ihr mit Hilfe Eurer Maracas möglichst vielen Maulwürfen auf den Schädel klopfen, Felsbrocken durch rasantes Schütteln zerbröseln oder Posen nachahmen. *us*

Spielspaß 85%

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	280 Mark
GRAFIK	72%
SOUND	87%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Schüttelspaß: Originelles Musikspektakel mit außergewöhnlicher, intuitiver Steuerung – ideal für jede ausgelassene Party.

60Hz – AB 6

IT'S A MANIAC

RASSELFIEBER: **Sorgt "Dancing Stage" für flotte Füße, setzt "Samba de Amigo" mit den coolen Maracas in Sachen Musikspiel noch einen drauf. Die witzige Steuerung ist einfach zu verinnerlichen, erlaubt aber durchaus einige Feinheiten – gerade die Posen führen zu humorvollen Verrenkungen. Den Musikstil solltet Ihr allerdings mögen, denn großartige Variationen gibt es logischerweise nicht. Die Grafik spielt zwar nur eine Nebenrolle, gibt sich aber trotzdem keine Blöße. Die genialen Controller von "Samba de Amigo" sind auch die einzige große Schwäche des Spiels: Ohne die Maracas verliert das lustige Treiben ungemein an Reiz. Ist schon das Grundset mit seinen fast 300 Mark sehr teuer, steigen die Kosten für vernünftige Zwei-Spieler-Duelle ins Unverantwortliche.**



Ulrich Steppberger









Party-Power: Statt Rhythmus zu beweisen, müsst Ihr in diversen Minispielen Maulwürfe kloppen oder Ziele in der richtigen Reihenfolge wegrasseln. Außerdem testet Ihr im Duett Eure amouröse Kompatibilität und beharkt Euch mit fiesen Bomben (von links nach rechts).

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Climax, Japan (www.sega.de)

Time Stalkers



Auf seinen Streifzügen wird "Time Stalkers"-Held Sword unversehens in ein fremdartiges Städtchen in einer mysteriösen Parallel-Welt teleportiert. Die Bewohner halten den Neuankömmling für den legendären Held alter Prophezeiungen, der auserkoren ist, die Stadt von einer gefährlichen Monsterplage zu befreien. Sword bleibt nichts anderes übrig, als sein unfreiwilliges Schicksal anzunehmen.In klassischer Rollenspiel-Manier durchstöbert Ihr finstere Dungeons und schlagt Euch in rundenbasierten Keilereien mit allerlei Ungetümen herum. Die Kerker-Architektur wird dabei per Zufallsgenerator erstellt. Der erreichte Charakterlevel gilt immer nur für einen Besuch, verlasst Ihr das Verlies, fallen erlernte Spezialattacken von Euch ab. Sie sind erst wieder verfügbar, wenn Ihr bei einem neuen Abstecher den vorherigen Erfahrungslevel erlangt. Eure Party besteht aus drei Mitgliedern: An Swords Seite kämpfen jedoch keine 'menschlichen' Recken, sondern Monster, die Ihr zuvor eingefangen habt. *cg*



Frankensteins Tochter: Im Labor der durchgeknallten Wissenschaftlerin Dr. Anna könnt Ihr gefallene Monster-Kollegen wiederbeleben.



Zufallskämpfe gibt es keine; Goblins & Co. erkennt Ihr von Weitem und könnt so Gefechten aus dem Weg gehen.



Der Aufbau der Kampfarena ist von der jeweiligen Umgebung abhängig

Es werde Licht!

Ungeduldige Dreamcast-Fans, die sich die NTSC-Version "Climax Landers" zulegten, ärgerten sich über die fehlende RGB-Kompatibilität. Die PAL-Fassung ist voll RGB-tauglich und somit in bester Bildqualität zu genießen.

LANGE HAT'S GEDAUERT und obwohl sich Sega mit der PAL-Anpassung über ein Jahr Zeit ließ, wirkt die Lokalisation von "Time Stalkers" hingeschludert. Während Dialoge und Objektnamen ordentlich eingedeutscht wurden, stören immer wieder auftauchende Englisch-Fetzen den Eindruck. Das beim Importtest kritisierte Speichersystem wurde nicht verbessert: Innerhalb von Kerkern könnt Ihr nur am Ende eines Stockwerks speichern, anschließend müsst Ihr das Spiel beenden und zum Fortsetzen neu laden. Dummerweise geht dabei der Speicherstand flöten – wenn Euer Charakter in Folge stirbt, dürft Ihr den Dungeon nochmal ganz von vorn beginnen. Abgesehen davon macht die unkomplizierte Monsterjagd dank bunter Optik, abwechslungsreicher Charaktere und schmissiger Ohrwurm-Melodien aber nicht nur RPG-Neulingen Spaß.

Colin Gäbel



HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	68%
SOUND	76%

Spielspaß **71%**

Einsteigerfreundliche Kerkerklopperei im Anime-Look – Speicherfrust und kurze Spielzeit trüben den Spaß.



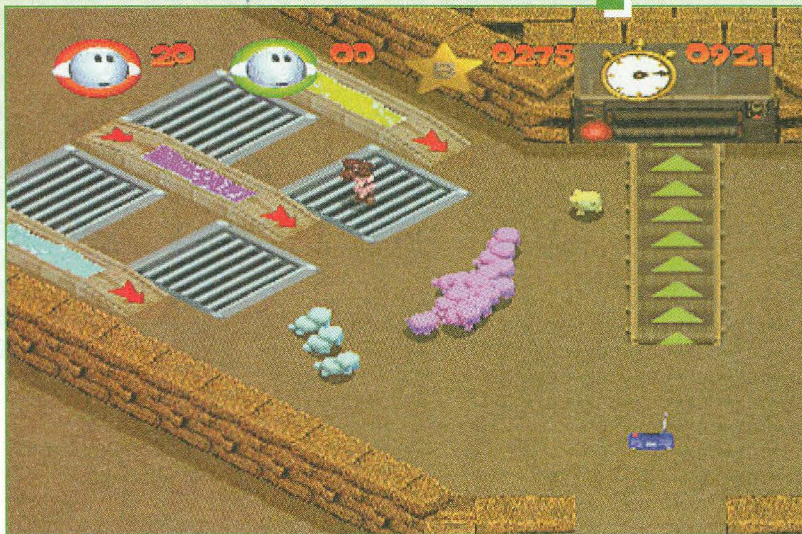
ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die japanische Import-Version wurde in MAN!AC 12/99 mit 70% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER:
MIND'S EYE, ENGLAND
(WWW.EMPIRE.CO.UK)

Sheep



Die Schafe treiben's bunt: Dirigiert Ihr die Vierbeiner durch die Farbbecken, erhaltet Ihr massig Bonuspunkte. Achtet aber auf die tödliche Presse mit dem grünen Förderband!

Besuch in der Urzeit: Fleischfressende Dinosaurier haben es auf Eure wolligen Lieblinge abgesehen. Rächt Euch, indem Ihr deren Eier zerstört.

Team-Chef:

Im Zweispieler-Modus müsst Ihr als Hirte eine Horde Schafe über ein Fußballfeld jagen – und zwar so, dass die Vierbeiner den Ball ins gegnerische Tor kicken. Ihr selbst könnt den Ball nämlich nicht bewegen.



Gar nicht so einfach: Die störrischen Tiere fabrizieren nicht selten peinliche Eigentore.



Wenn das Fox Mulder wüsste! Die Außerirdischen treiben sich tatsächlich schon seit Jahren auf unserer Erde herum – allerdings nicht in Form von schleimigen, grünen Aliens, sondern in Gestalt unschuldig dreinblickender Schafe. Doch im Lauf der Jahrhunderte vergaßen die wolligen Vierbeiner ihre Herkunft und ihren Spionageauftrag. Grund genug für deren Verwandte aus dem Sternensystem Ovis Aries, eine Rettungsmission zu organisieren. Damit dies ohne Aufsehen vonstatten geht, lässt das außerirdische Muttertier vier Schäfer entführen – zwei Menschen und zwei Hunde. Wegen eines eingepflanzten Chips hat das Quartett nur noch ein Ziel: Die Schafe einfangen und zum Treffpunkt führen.

In Gestalt eines der Hirten habt Ihr nun die Aufgabe, die Vierbeiner in sechs Welten mit insgesamt 21 Spielstufen zu retten. Ihr dirigiert Euren Helden aus einer versetzten Vogelperspektive durch bunte Bitmap-Landschaften und scheucht die Viecher mit Bewegungen oder Rufen die Viecher vor Euch her. An sich kein Problem, würde nicht jede Rasse anders reagieren und an jeder Ecke eine tödliche Gefahr auf die Wollknäuel lauern. Die Level sind nämlich gepflastert mit Fahrzeugen, Elektrozäunen, Flüssen und anderen lebensbedrohlichen Barrieren wie mechanischen Riesenhammern oder gierigen Schermaschinen. Die Jagd nach den schutzbedürftigen Viechern führt Euch vom ländlichen Bauernhof über ein riesiges Raumschiff bis in einen lärmenden Techno-Tempel – an Abwechslung mangelt es bei "Sheep" wahrlich nicht.

Um einen Abschnitt abzuschließen, müsst Ihr eine bestimmte Zahl (abhängig von der gewählten Schwierigkeit) der Tiere retten. Dazu bedarf es nicht nur des sensiblen Umgangs mit dem Joypad: Oftmals könnt Ihr Wege nur mit Hilfe von einzelnen Schafen freimachen, die Ihr per Handeinsatz (Quadrat-Taste) von der Herde trennt und an einen anderen Ort verfrachtet – praktischerweise haben die Entwickler vier Trainingsabschnitte integriert, in dem die grundlegenden Spielmechanismen erklärt werden.

Neben vielen Gemeinheiten findet Ihr in den Abschnitten auch zahlreiche Gelegenheiten, Euren Punktestand aufzupolieren: Schafft Ihr es z.B., alle Schafe über aufgestellte Hürden springen zu lassen oder sie durch bunte Tränken zu treiben, hagelt es massig Extra-Zähler. Darüber hinaus ist in jedem Level eine goldene Statue versteckt – holt Ihr in einer Welt sämtliche Trophäen, winkt ein witziges Bonusspiel. Wer gerne zu zweit das Schaf rauslässt, kann sich schließlich beim 'Sheep Soccer' austoben. *os*



Nokia-Handy-Besitzer haben bei diesem Bonusspiel klare Vorteile: Sammelt Schafe ohne den 'Herdenschwanz' zu berühren.

HERSTELLER	Empire
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	60 Mark
GRAFIK	62%
SOUND	71%

Spielspaß **73%**

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

PRESS START BUTTON TO PLAY!

Rettet die Schafe: Originelle, aber beinharte Mischung aus Geschicklichkeits- und Denkspiel in Bitmap-Optik.

AB 12

ERFRISCHEND ANDERS: Mit diesen beiden Worten lässt sich das originelle Schaftreiben auf den Punkt bringen. Das Spielprinzip ist simpel, aber fesselnd, die Optik spartanisch, aber liebevoll. Es macht von Beginn an Spaß, mit den treudoofen Vierbeinern zu experimentieren und ihre Reaktionen zu beobachten – oder sich (der Tierschutzverein möge mir verzeih'n) an den vielfältigen Todesfallen zu erfreuen, die die Wollknäuel bedrohen. Die Level sind abwechslungsreich und mit verrückten Gemeinheiten (ein im Kornfeld 'schwimmender' Hai!) vollgestopft. Leider gerät das Spiel dadurch oftmals zu chaotisch und Eure stolze Herde schmilzt eh' Ihr Euch verseht auf ein schüchternes Häufchen zusammen. Sind die ersten Abschnitte noch supersimpel, so braucht Ihr in höheren Levels sprichwörtlich ein dickes (Schafs-)Fell.



Oliver Schultes



In jeder Welt dürft Ihr die jeweiligen Level frei wählen (links). Zuvor solltet Ihr allerdings die vier Trainingsabschnitte absolvieren, in denen Euch Schweine hilfreiche Tipps geben (2.v.l.). Dort lernt Ihr auch die Funktion verschiedener Verwandlungsmaschinen, die Eure Vierbeiner z.B. mit gelben Asbestanzügen vor Herdplatten schützen.

ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Umsetzung ist ebenfalls erhältlich.

ENTWICKLER: Blitz Games, USA (www.blitzgames.com)

Action Man Destruction X



Schon wieder ist Dr. X ausgebrochen und macht die Welt unsicher. Natürlich will Spielzeug-Held Action Man nicht lange zusehen und nimmt die Verfolgung auf. Die "Metal Gear Solid"-inspirierten Abschnitte des Vorgängers findet Ihr in "Destruction X" nicht mehr, bis auf kurze Intermezzos seid Ihr fast ausschließlich in Fahrzeugen unterwegs: Entweder saust Action Man als Teilnehmer eines Motorrad- bzw. Autorennens über Pisten und muss Erster werden oder er kurvt durch drei Städte. In diesen dümpelt Ihr im "GTA"-Stil über die Straßen und holt im Hauptquartier Aufträge ab, die Ihr in beliebiger Reihenfolge angeht. Mal gilt es, diverse Schurken zu verfolgen, dann sucht Ihr mit einem Radar versteckte Objekte und knackt Bombencodes. Für Abwechslung sorgen Missionen, in denen Ihr mit einem Zielkreuz Feuer löscht oder feindliche Agenten in einem Gebäude aufspürt. Zwischendurch betätigt Ihr Euch als Gesetzeshüter: Im Polizeiauto sucht Ihr Ganoven und fangt sie mit einem Greifarm ein. *us*



Nebenbei fährt Action Man auch friedliche Rennen: Mit dem Motorrad ist auf der Eispiste feinfühlige Kontrolle gefragt.



Nicht nur Bond kann mit dem Wagen ballern: Auch die Action-Mobile verfügen über ein sattes Arsenal.



Ich will Feuerwehrmann werden: Action Man löscht Brände kompetent.

HELDENHAFT: "Action Man" schlägt sich wacker im Agentendschungel. Zwar vermisse ich die Schleichabschnitte des Vorgängers, doch auch die Fahrerei alleine macht Laune: Nicht zuletzt die detailreiche und hübsche Optik, von der "GTA"-Fans nur träumen können, trägt einiges dazu bei. Auch die Steuerung überzeugt, obwohl angesichts der Perspektive Zusammenstöße mit Gebäuden manchmal kaum vermeidbar sind. Durch einige putzige Ideen wie die verschiedenen Radarvarianten oder die Suchaufgaben per Zielkreuz wird das Geschehen zusätzlich aufgelockert. Leider ist "Destruction X" ziemlich kurz und gestaltet sich in der zweiten Hälfte eintönig – gegen Ende gibt es zu viele Wiederholungen bei den Aufträgen. Und erst beim finalen Showdown gegen einen dicken Mech wird Eure Geschicklichkeit richtig gefordert.



Ulrich Steppberger

Spielspaß 75%

HERSTELLER	3DO
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	78%
SOUND	69%

Spaßige Mischung aus Agenten-Autoaction und Rennspielabschnitten, allerdings etwas leicht und abwechslungslos.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

AB 12

ANDERE VERSIONEN

Der Vorgänger "Action Man" wurde in MAN!AC 12/99 mit 80% bewertet.

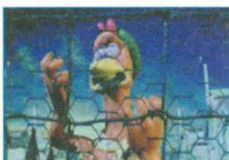
Chicken Run



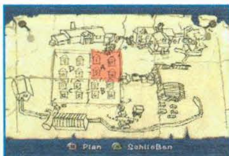
ENTWICKLER:
BLITZ GAMES, ENGLAND
(WWW.BLITZGAMES.COM)

Die Präsentation

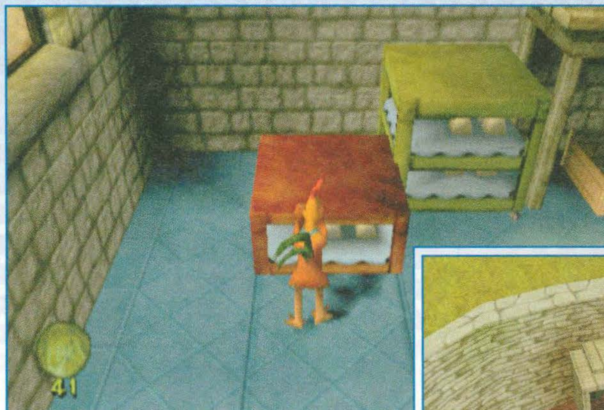
von "Chicken Run" ist vorbildlich: Zu den hervorragenden FMV-Filmen aus dem Kino-Original gesellen sich oft minutenlange Zwischensequenzen in Spiele-Optik, untermalt mit professioneller deutscher Sprachausgabe. Auch der Rest (vom Hauptmenü bis zur ansprechenden Gestaltung der Kartenbildschirme) kann überzeugen.







Das Spiel wird mit Filmausschnitten, Zwischensequenzen und hübschen Karten aufgepeppt.



Rocky steht noch gut im Saft und schiebt selbst schwere Kisten ohne Mühe (alle drei Bilder DC)



Als Vogelscheuche verkleidet versucht Ihr Eure Leidensgenossen aus den Ställen zu befreien.

Kuckuck! Offen stehende Kisten sind eine ideale Versteck- und Fluchtmöglichkeit – die Wachköter haben das Nachsehen.





Nach dem witzigen Kinoauftritt rennen die tollpatschigen Knetmasse-Hühner nun auf Dreamcast und PSone. Wie im Film dreht sich das 3D-Abenteuer um die dramatische Flucht von der Hühnerfarm des Tweedy-Ehepaars. Besagte Tierzüchter kehren auf ihre alten Tage der traditionellen Eierproduktion den gekrümmten Rücken und setzen lieber auf maschinelle Hühnerpasteten-Herstellung. Die Vögel bekommen von dem Plan Wind und beschließen, den Abflug zu machen. Zu dumm, dass das Federvieh im Laufe der Zeit das Fliegen verlernt hat. Aus diesem Grund ersinnen die Todgeweihten immer neue, wahnwitzige Pläne, um von der Farm zu entkommen. Eure Aufgabe ist es, die benötigten Teile für die Fluchtmaschinen zu beschaffen. Dazu schlüpft Ihr zu Beginn in die Haut der mutigen Ginger: Via Digi-Kreuz oder Analog-Stick dirigiert Ihr das Huhn aus einer versetzten Vogelperspektive zunächst durch die, einem Gefangenenlager ähnliche, Zuchtstation. Bewacht von bissigen Plastilin-Kötern und umgeben von meterhohem Stacheldraht müsst Ihr in "Metal Gear Solid"-Manier durch die Stallungen schleichen – ein Radar informiert dabei über Blickrichtung bzw. -weite Eurer Häscher. Werdet Ihr trotz aller Vorsicht ertappt, hilft oft ein rettender Sprung auf herumstehende Kisten oder das Werfen von eingesammeltem Rosenkohl. Landet Ihr trotz allem in den Fängen eines Wachhundes oder den Armen der Tweedys, findet Ihr Euch am Anfang eines Abschnittes um ein Item ärmer wieder. Im Laufe des Spiels müsst Ihr Dutzende Bestandteile von verrückten Maschinen wie Hühnerkatapult, -wippe und -flugzeug ergattern. Diese liegen entweder leicht zugänglich auf der Farm herum oder sind nur mit Einsatz von Hirnschmalz zu erreichen. In letzterem Fall müsst Ihr Gegenstände verschieben, Sprungpassagen meistern, in diverse Verkleidungen schlüpfen oder als windiges Rattenduo perfekt zusammen arbeiten. Habt Ihr alle Teile einer Fluchtvorrichtung gesammelt und zum passenden Konstrukteur gebracht, folgt eines der zahlreichen Mini-Spiele: Schleudert Hühner auf im Teich treibende Fässer, schießt sie mit Silvester-Raketen durch Scheunenöffnungen oder verhelft als herumwackelnde Vogelscheuche Euren Kameraden zur Flucht. *os*



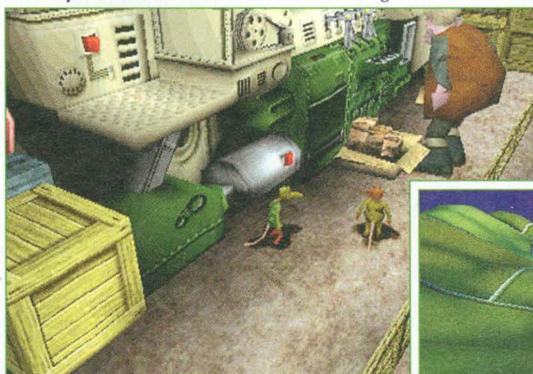
IN DER KÜRZE LIEGT DIE WÜRZE! Leider ist "Chicken Run" ziemlich mager geraten: Selbst ungeübte Zocker sehen nach etwa vier bis fünf Stunden den Abspann. Kindliche Zielgruppe hin oder her – dies ist einfach nicht ausreichend für einen Top-Titel, zumal die Motivation, erneut zu spielen, nahe Null geht. Abgesehen davon seid Ihr mit der Mischung aus "Metal Gear Solid" und "Legend of Zelda: Ocarina of Time" bestens unterhalten: Spannendes Herumschleichen, motivierendes Item-Suchen und knackiges Rätsellösen mischt sich mit der liebevollen 3D-Comic-Optik zu einem genüsslichen Abenteuer-Cocktail. Die Knetmassen-Hühnerflucht ist dabei niemals unfair und überzeugt zudem mit feinen Details wie Rumblen im Herzschlag-Takt. Dank flüssigerer Optik und freierer Perspektivenwahl ist die Dreamcast-Fassung einen Tick besser.



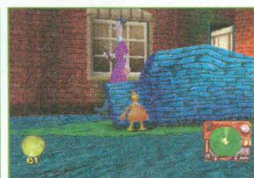
Oliver Schultes

HERSTELLER	Spielspaß 78%	
Eidos	Vergnügliche Mischung aus rätsellastigem 3D-Action-Adventure und Jump'n'Run. Die Spielzeit ist allerdings viel zu kurz!	ACTION
SYSTEM		STRATEGIE
PSone		PRÄSENTATION
ZIRKA-PREIS		MULTIPLAYER
100 Mark		
GRAFIK 83%	SOUND 80%	

HERSTELLER	Spielspaß 79%	
Eidos	Hennen rennen, schleichen und rätseln: Dank flüssigerer Grafik und mehr Übersicht die bessere Wahl.	ACTION
SYSTEM		STRATEGIE
Dreamcast		PRÄSENTATION
ZIRKA-PREIS		MULTIPLAYER
100 Mark		
GRAFIK 76%	SOUND 80%	



Als Rattenduo müsst Ihr knifflige Aufgaben lösen. Die schrullige Mrs. Tweedy hängt bis zum Schluss an Euren Fersen (rechts, PSone).





ANDERE VERSIONEN
Eine Game-Boy-Umsetzung ist ebenfalls erhältlich.

ENTWICKLER: Melbourne House, Australien (www.infogrames.de)

Looney Tunes Space Race



Daffy Duck im Dusel: Das vierblättrige Kleeblatt schützt ihn eine Weile vor hinterhältigen Angriffen der Konkurrenz.



Die Tunes spielen verrückt: Die Aussicht auf lebenslange Gratisversorgung mit durchgeknallten ACME-Produkten lässt Bugs, Daffy & Co. keine Ruhe. Flugs schwingen sich die Zeichentrickhelden auf ihre Weltraumscooter und rasen um die Wette. Habt Ihr einen der acht Chaoten gewählt, geht es auf die Piste: Mehrere Strecken in sieben knallbunten Welten (u.a. ein Asteroidenfeld und der Mars) warten darauf, siegreich beendet zu werden – nur wer als Erster des Sechserfeldes durchs Ziel geht, bekommt Münzen als Belohnung. Friedlich geht es natürlich nicht gerade zu: Putzige Extras wie ein transportables schwarzes Loch oder vom Himmel fallende rosa Elefanten bremsen den Tatendrang der Raser. Neben Einzelrennen und Zeittraining warten Herausforderungen einzelner Gegner und die Spezialbewerbe auf Euch, die Ihr vom gewonnen Geld kauft. Hier wird Euch das Leben mit Sonderregelungen erschwert: Mal scheidet nach jeder Runde der letzte aus, mal fallen besonders viele Ambosse und Klaviere auf die Piste. Übersteht Ihr auch das, locken in der Galerie Belohnungen wie Bilder und Charaktermodelle. Natürlich dürfen auch mehrere Tunes-Fans gleichzeitig an den Start: Bis zu vier Flitzer duellieren sich im Splitscreen. *us*

DIE ATMOSPHÄRE des TV-Vorbilds hat "Space Race" hervorragend eingefangen: Der einfache, aber effektive Grafikstil samt kleiner Gimmicks könnte ebenso aus einer Zeichentrickepisode stammen wie die gelungene deutsche Sprachausgabe. Auch am Umfang gibt's wenig auszusetzen – bis Ihr alle Spezialrennen bestanden habt, vergeht eine Menge Zeit. Hier verbirgt sich allerdings auch der Hauptmangel: Der Rennverlauf ist schlichtweg unfair. Durch den ständigen Extraeinsatz der Gegner ist Vorsprung ein Fremdwort; egal, was Ihr in den ersten Runden anstellt. Erwischt Euch vor der Zielflagge ein Schuss, wächst der Frust. Schade, denn wäre dieser Mangel etwas weniger auffällig, hätte das "Space Race" deutlich weiter vorn im Feld der Funracer landen können.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	72%
SOUND	65%

Spielspaß 68%

Ordentlicher Funracer, der tolles 'Looney Tunes'-Flair aufkommen lässt, aber mit unfairen Gegnern nervt.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.



ENTWICKLER:
TREMOR ENTERTAINMENT, USA
(WWW.GODGAMES.COM)

Kiss Psycho Circus



Noch hat der Cyber-Clown gut lachen: Nach ein paar Salven aus der futuristischen Schrotflinte bleiben nur ein paar blutige Klumpen von dem grausigen Spaßmacher zurück.



Augen zu und draufhalten: Die kopflosen Zweibeiner sind eigentlich relativ harmlos, im Massenverband werden sie jedoch zur echten Plage.

***Maskierte Superstars:** Kiss – die Band hinter Take 2s Egoshooter – gründete sich Mitte der Siebziger. Die kalkulierte Mischung aus seichten Hardrock-Songs und einer gruseligen Liveshow mit reichlich Pyro-Effektem und Fantasy-Mummenschanz wurde zum weltweit erfolgreichen Mega-act. Trotz Lizenz bekommt Ihr Kiss-Lieder im Spiel nur an einigen Jukeboxen zu hören, ansonsten ist die Ballerei mit mäßigem Synthesizer-Gedudel unterlegt.*



Windows CE sei (ausnahmsweise) Dank! Ballerten sich bis vor kurzem noch PC-Spieler exklusiv durch düstere Monsterlabyrinthe aus dem Kiss-Comic-Universum, kommen nach minimaler Konvertierungszeit auch Dreamcast-Fans zum Zug.
Bei "Kiss Psycho Cicus - The Nightmare Child", so der vollständige Titel, handelt es sich um einen reinrassigen Egoshooter. Basierend auf den Charakteren aus Todd McFarlanes Bildergeschichten schlüpft Ihr nacheinander in die Haut von vier Nachwuchsmusikern, die auserkoren sind, die Welt vom finsteren 'Nightmare King' zu befreien. Dazu müssen in jedem Level die magischen Ausrüstungsgegenstände aus dem persönlichen Kleiderschrank der Rock-Opas von Kiss gefunden werden. Seid Ihr komplett mit Plateaustiefeln, Nietenpanzer und den legendären Masken ausgestattet, stellt sich zum Schluss der alptraumhafte Oberbösewicht persönlich zum Duell.
Doch bis dahin ist es ein weiter und Baller-intensiver Weg. In schummrigen Straßenschluchten und gruseligen Kathedralen kommt Euch vom feuerspuckenden Höllenhund bis zum fetten Horrorclown mit Spinnenunterleib allerlei abgefahrenes Monstergesindel vor die Mündung. Wie im Kerker-Klassiker "Gauntlet" befinden sich dabei überall Generatoren, die solange schaurige Ungetüme ausspucken, bis Ihr die Maschinen mit ein paar gezielten Schüssen außer Betrieb gesetzt habt. In puncto Waffen seid Ihr bestens ausgestattet: MG und Schrotflinte gehören ebenso zum Repertoire wie Raketenwerfer oder Laserpeitsche. Mit letzterer schwingt sich Euer Held über tiefe Schluchten oder auf hochgelegene Plattformen. Im Kampf gegen das Monsterpack müsst Ihr im Umgang mit der Munition nicht geizen. Neben heilsamen Medi-Paks liegen in den Weiten der Level großzügig verteilte Patronenschachteln herum. Die gesuchten Ausrüstungsgegenstände verleihen Euch besondere Fähigkeiten: Mit dem dick besohlten Schuhwerk sind weite Sprünge kein Problem, die Panzerweste verdoppelt die Zahl Euer Trefferpunkte. Dank 'Auto-Save'-Funktion wird der Spielstand am Ende jeder Stufe automatisch gesichert. *cg*



"Gauntlet" lässt grüßen: Bis Ihr den Generator hinten im Bild zerstört habt, rücken unaufhörlich Horrorhunde nach.



WÄHREND SICH ANDERE EGO-SHOOTER wie "Half-Life" oder "Perfect Dark" in Sachen Handlung und Abwechslung zu übertrumpfen versuchen, bietet "Kiss Pycho Circus" simple Balleraction im Stil klassischer ID-Soft-Schießereien. Die Rätsel beschränken sich auf gelegentliche Schlüssel- und Schalterknobeleien, die fortlaufende Story wird angesichts der endlosen Feuergefechte zur Nebensache. Nicht selten stürmt von allen Seiten ein Dutzend Höllenviecher gleichzeitig auf Euch zu. Taktisches Vorgehen ist nicht gefragt, ein flinker Finger am Abzug und Euer Munitionsvorrat gereichen zum Sieg. Beizeiten wird die Daueraction frustig: Immer wieder teleportieren sich Ungetüme in den Nacken, die mächtig Lebensenergie und Nerven kosten. Schade auch, dass Entwickler Tremor auf jegliche Multiplayer-Modi verzichtet hat.


Colin Gäbel

HERSTELLER: Take 2
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 76% | SOUND: 62%

Spielspaß 70%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Ballerspaß mit Altrockern: Grafisch ansprechender, geradliniger Ego-Shooter – leider nur für Solisten.







Mit MG, Schrotgewehr und Raketenwerfer habt Ihr für jedes Monster die passende Waffe im Gepäck.

ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Fassung ist bereits erhältlich. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Hammerhead, USA (www.activision.com)

Blade



Die Vampire sind los und zum Beißen aufgelegt! Draculas Erben planen mit der Beschwörung des mystischen 'Night Beast' die Unterwerfung der gesamten Menschheit. Marvel-Comic-Held Blade sagt der Brut der Nacht den Kampf an. Weil seine Mutter während ihrer Schwangerschaft von einem der Blutsauger angefallen und infiziert wurde, stehen dem Halb-Vampir übermenschliche Kräfte zur Verfügung.



Ordinäre Bleikugeln reichen für den Wachmann, bei seinem untoten Kollegen müsst Ihr schon zum geweihten Silberschwert greifen.

Gemütlich: Dank automatischer Zielfunktion behaltet Ihr Gegner stets im Visier und müsst nur noch abdrücken.

Im typischen Lara-Croft-Stil sprintet und hüpft Ihr in der Rolle des eiskalten Killers durch dreidimensionale Polygon-Fabriken und Großstadtschluchten. Stoßt Ihr auf einen Gegner, wird's gewalttätig: Im Nahkampf verlässt sich Blade auf seine Karate-Kenntnisse und ein scharfes Samurai-Schwert, entfernt stehende Feinde befördert Ihr mit Pistole, Schrotflinte und MG dank Autoziel-Funktion treffsicher ins Jenseits. Die Wahl der richtigen Munition spielt dabei eine wichtige Rolle: Bei menschlichen Widersachern genügen gewöhnliche Stahlgeschosse, Vampire und bissige Werwölfe lassen sich aus Tradition eher von geweihten Silberkugeln beeindrucken. Habt Ihr nach zahlreichen Kämpfen, Schlüsselsuchaktionen sowie simplen Schalterrätseln das Levelende erreicht, stellt sich ein dicker Obermotz zum Duell. *cg*



BLADES ERSTER VIDEOSPIELAUFTRITT ENTÄUSCHT in fast allen Disziplinen. Am laufenden Band greifen Euch schlecht animierte Polygon-Monstern an, plumpe Schwertkämpfe wechseln sich dabei mit langweiligen Schusswechseln ab. Mangels Radar werdet Ihr auf viele Gegner erst aufmerksam, wenn sie Euch bereits voll Blei pumpen – die Folge ist nerviger Energieverlust oder sofortiger Tod. Grafisch bietet die Schlachtplatte ein paar nette Lichteffekte und abwechslungsreiche Hintergrundtexturen, allerdings zum hohen Preis von ständiger, teils extremer Ruckelei. Besonders enttäuscht hat mich die Musik: Die stampfenden Elektro-Beats sind zwar technisch solide, passen zu düsterer Vampir-Action aber ungefähr so gut wie Grindcore in den Supermarkt. Unterm Strich ein mäßiges Action-Adventure, das niemand braucht.


Colin Gäbel

HERSTELLER	Activision
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	66%
SOUND	53%

Spielspaß 57%

Vom Comic auf die PSone: Spannungsarmes Action-Adventure mit Ruckeloptik und langweiligen Kämpfen.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen auf andere Konsolen sind zurzeit nicht geplant

ENTWICKLER: BLITZ GAMES, ENGLAND (WWW.BLITZGAMES.COM)

Arielle 2



In einem Dutzend Levels schwimmt und lauft Ihr mit Arielle oder ihrer Tochter Melody durch meist horizontal scrollende Landschaften. Um Hindernisse zu überwinden, sammelt Ihr durch Lösung kleiner Rätsel Objekte, für Abwechslung sorgen gelegentliche Zeitlimits und Hüpfpassagen. Die farbenfrohe Grafik bringt die Stimmung der Filme gut rüber, Schwierigkeit und Umfang sind klar an die jüngste Zielgruppe angepasst. *us*

Spielspaß 64%

HERSTELLER Sony | SYSTEM PSone | ZIRKA-PREIS 90 Mark | GRAFIK 73% | SOUND 65%

Stilvoller und grafisch solider Disney-Geschicklichkeitstest für Kinder: Kurz und einfach, aber unterhaltsam.

ENTWICKLER: KEMCO, JAPAN (WWW.TOP-GEAR.COM)

Bombing Islands



Ähnlich dem C64-Klassiker "Bombuzal" steuert Ihr einen kleinen Clown über ein Spielfeld aus Quadraten, auf dem sich zahlreiche Bomben befinden. Da deren Sprengradius unterschiedlich ist, müsst Ihr sie so verschieben, dass bei der Zündung durch eine rote Spezialbombe sämtliche Sprengkörper in die Luft gehen, Ihr aber verschont bleibt. Trotz spärlicher Grafik und Präsentation ein Tipp für alle ausdauernden Grübler. *us*

Spielspaß 72%

HERSTELLER Kemco | SYSTEM PSone | ZIRKA-PREIS 30 Mark | GRAFIK 41% | SOUND 37%

Optisch und akustisch dröge, dafür umso fordernder: Ein Knobel-Schnäppchen für anspruchsvolle Hirnakrobaten.

ENTWICKLER: NEWKIDCO, USA (WWW.UBISOFT.DE)

Tiggers Honigjagd



Comic-Raubkatze Tigger macht sich auf den Weg, um für seinen Kumpel Winnie im Hundert-Morgen-Wald Honigtöpfe zu sammeln. Unterwegs hilft er anderen Bewohnern, verlorene Objekte zu finden und lernt in Minispielen (z.B. einem 'Senso'-Clone) neue Sprungvarianten, mit denen er versteckte Pfade erreicht. Kinder und gealterte Winnie-Puuh-Fans freuen sich über die putzige Optik und die abwechslungsreichen Level. *us*

Spielspaß 64%

HERSTELLER Ubi Soft | SYSTEM PSone | ZIRKA-PREIS 90 Mark | GRAFIK 74% | SOUND 67%

Geradliniges Comic-Jump'n'Run in liebevoller Aufmachung: Ideal für kleine Zocker, für Profis aber zu simpel.

ENTWICKLER: SILICON DREAMS, ENGLAND (WWW.SDREAMS.CO.UK)

UEFA 2000/2001



Bereits zum dritten Mal nehmt Ihr in Silicon Dreams' PSone-"Champions League" an selbiger teil, bastelt eigene Ligen oder schickt ein selbst erstelltes Team zur Meisterschaft der Pokalsieger. Im Gegensatz zum Vorgänger fehlt leider ein Szenario-Modus, ansonsten lassen weder die solide Grafik noch die dezent schwammige Steuerung irgendwelche Neuerungen erkennen. Übrig bleibt ein Mini-Update mit aktuellen Teamdaten. *us*

Spielspaß 72%

HERSTELLER Take 2 | SYSTEM PSone | ZIRKA-PREIS 60 Mark | GRAFIK 72% | SOUND 66%

Innovationslose Fortsetzung der internationalen Kickerei: Ordentlich spielbar, aber keine Konkurrenz zu "ISS" & Co.

ENTWICKLER: 3DO, USA (WWW.3DO.COM)

Air Attack 2



Mit einem Kampfhubschrauber flattert Ihr in mehr als 20 Missionen über leicht rucklig scrollende 3D-Landschaften und lasst Eure Waffen sprechen: Maschinengewehre, Luft/Boden-Raketen und andere Gerätschaften bringen die Kunststoffsoldaten zum Schmelzen. Zudem müsst Ihr eigene Soldaten retten und Teile für eine Superwaffe bergen. Für zusätzliche Abwechslung sorgen diverse Zweispieler-Modi. Insgesamt liebloser gestaltet als der Vorgänger. *os*

Spielspaß 68%

HERSTELLER 3DO | SYSTEM PSone | ZIRKA-PREIS 90 Mark | GRAFIK 69% | SOUND 65%

3D-Ballerlei im Spielzeugland mit originellen Missionen, aber Schwächen bei der Grafik. Nicht so gut wie Teil 1.

ENTWICKLER: 3DO, USA (WWW.3DO.COM)

Sarge's Heroes 2



Als Kriegsheld Sarge zieht Ihr erneut in über einem Dutzend Missionen in den Krieg gegen die Braunen. Wie im Vorgänger guckt Ihr Sarge dabei über die Schulter, auf Knopfdruck feuert Ihr mit Maschinengewehr und Flammenwerfer oder springt über Hindernisse. Die Aufträge führen Euch durch zombieverseuchte Burgen oder Miniatur-Städte. Die Steuerung ist ziemlich hakelig, die Grafik ruckelt ohne Unterlass und den Missionen mangelt's an Abwechslung. *os*

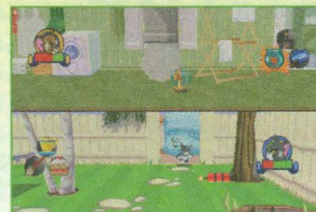
Spielspaß 61%

HERSTELLER 3DO | SYSTEM PSone | ZIRKA-PREIS 90 Mark | GRAFIK 63% | SOUND 68%

Uninspirierte Fortsetzung der 3D-Plastik-Schlacht: Ungenaue Steuerung und ruckelnde Grafik kosten Nerven.

ENTWICKLER: WARTHOG, USA (WWW.UBISOFT.DE)

Tom & Jerry



Katz' und Maus allein zu Haus: Im Splitscreen sammelt Ihr in der TV-bekannten Wohnung samt Garten, Keller und Garage Gegenstände wie Baseballschläger oder Bowlingkugeln, mit denen Ihr dem Kontrahenten eins auf den Latz gebt. Für etwas Abwechslung sorgen Mini-Aufgaben wie die Rettung von Entenküken. Leider besitzt das kinderfreundliche Spiel zu wenig Substanz: In Kürze habt Ihr Euch an der witzigen Umsetzung der Comic-Klopperei satt gesehen. *us*

Spielspaß 55%

HERSTELLER Ubi Soft | SYSTEM PSone | ZIRKA-PREIS 90 Mark | GRAFIK 59% | SOUND 46%

Humorvoll inszeniertes 'Hasch mich' nach TV-Vorlage: Leider wenig abwechslungsreich und viel zu simpel.

ENTWICKLER: NEWKIDCO, USA (WWW.UBISOFT.DE)

Tom & Jerry



Prügeln à la "Powerstone": Maus und Katze (später auch frei gespielte Charaktere) wuseln in einem isometrisch dargestellten Schauplatz herum und kloppen sich mit allerlei Utensilien wie Nudelhölzern oder Brandeisen. Erholung bringen Medi-Paks und ein Fragezeichen, das zeitweilig unverwundbar oder unsichtbar macht. Wegen der arg einfachen Steuerung hält sich der Dauerspaß in Grenzen, technisch wird durchschnittliche N64-Kost geboten. *us*

Spielspaß 60%

HERSTELLER Ubi Soft | SYSTEM Nintendo 64 | ZIRKA-PREIS 120 Mark | GRAFIK 61% | SOUND 59%

Putziger "Powerstone"-Clone nach TV-Vorbild: Leider zu simpel gestrickt, um langfristig zu motivieren.

ENTWICKLER: ZED TWO, ENGLAND (WWW.ZEDTWO.COM)

Aqua Aqua



In der PS2-Fassung von "Wetrix" hat sich am Prinzip nichts geändert: Ihr müsst verhindern, dass von einer schwebenden Ebene zuviel Wasser abläuft. Dazu kontrolliert Ihr vom Himmel fallende Bausteine und bildet damit Mauern und Dämme für das kostbare Nass. Objekte wie Bomben verkomplizieren das Ganze. Geduldige Knobler überlegen den Kauf, Komplexität und schneller Ablauf sorgen zu Beginn aber für Frust. *us*

Spielspaß **75%**

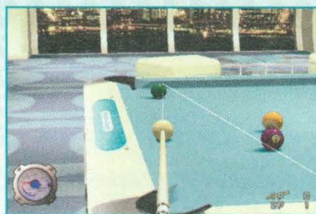
HERSTELLER: SCi
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 80 Mark
GRAFIK: 73% SOUND: 95%

Farbenfrohe und niedliche Umsetzung des "Wetrix"-Prinzips: Dezent überarbeitet, aber weiterhin leicht frustig.



ENTWICKLER: TALONSOFT, USA (WWW.TAKE2.DE)

Pool Master



Anspruchsvolle Pool-Simulation: Neben umfangreichem Lernmodus, in dem Ihr komplizierte Trickshots erlernt, vergnügt Ihr Euch in Varianten wie '8-Ball', 'Rotation' oder 'Pool' mit unterschiedlich starken CPU-Gegnern. Neben dem Mehrspieler-Modus mit bis zu acht Teilnehmern motiviert besonders der 'Frozen Ball': Hier locht Ihr gesetzte Kugeln nach System ein und kämpft Euch so durch über 50 verschiedenen schwere Sets. *sb*

Spielspaß **72%**

HERSTELLER: Take2
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 56% SOUND: 45%

Billard mit motivierenden Modi – leider wird's durch mangelnde Perspektivenwahl manchmal etwas unübersichtlich.



ENTWICKLER: TAITO, JAPAN (WWW.ACCLAIM.COM)

Super Bust-A-Move



Trotz 128-Bit-Power bleibt Taitos Puzzle-Klassiker seinen simplen wie süchtigmachenden Wurzeln treu. Wieder säubert Ihr mit einer Blasenkanone den Bildschirm unter Zeitdruck von bunten Kugeln. Kleine Neuerungen erfreuen Kenner der Serie: Ein Laufband als Randbegrenzung, unzerstörbare Objekte und komprimierte Mini-Blasen verfeinern die Knobelei. Fans greifen bei der hübsch präsentierten Puzzle-Perle bedenkenlos zu. *sf*

Spielspaß **85%**

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 60% SOUND: 61%

Einer der besten Knobler neben "Tetris": Prächtige und vielfältige Version des Klassikers – trotz Unterforderung der PS2.



ENTWICKLER: T&E SOFT, JAPAN (WWW.EA.COM)

Swing Away Golf



Farbenfrohe Golfsimulation: Mittels flott erlernter Steuerung mit je einem Knopfdruck für Schlagstärke und Effet locht Ihr auf sechs (teils freischaltbaren) Plätzen ein. Neben den Turnieren lockt der Karriere-Modus: Hier verbessert Ihr die Attribute Eures Golfers und erspielt Preisgelder und damit bessere Ausrüstung. Ein Kurseditor rundet das Spiel ab. Technisch zwar nur Durchschnitt, dafür gefallen die umfangreichen Modi. *us*

Spielspaß **79%**

HERSTELLER: EA
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 65% SOUND: 55%

Nett anzusehendes und umfangreiches Golfspiel: Besonders wegen Karriere-Modus und Kurseditor längerfristig interessant.



ENTWICKLER: SILICON DREAMS, ENGLAND (WWW.SDREAMS.CO.UK)

UEFA Dream Soccer



Zum bereits dritten Mal innerhalb eines Jahres bringt Sega ein Minimal-Update ihrer "SWWS"-Fußball-Serie auf den Markt: Diesmal als "UEFA Dream Soccer" mit entsprechender Lizenz und einer Handvoll abgedrehter Spielmodi wie 'Mann gegen Frau' ausgestattet, hat sich weder spielerisch noch technisch was getan. Steife Kicker hoppeln undynamisch herum und treten den Ball grobschlächtig zu banalen Kommentaren über den Rasen – enttäuschend. *us*

Spielspaß **59%**

HERSTELLER: Sega
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 63% SOUND: 61%

Lieblose Fußball-Fortsetzung vom Fließband: Neue Spielmodi und Lizenz machen die dröge Kickerei nicht besser.



ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.CAPCOM.COM)

Street Fighter 3



Mit dem Anhängsel "3rd Strike" schickt Capcom seine Bitmap-Schläger erneut auf den Dreamcast. Bis auf eine Handvoll neue Kämpfer hat sich kaum etwas geändert – das 2D-Gekloppe spielt sich genauso elegant wie die zahlreichen Vorgänger. Die gezeichneten Karatekas sind geschmeidig animiert, dank 60-Hertz-Modus bleibt die Action stets angenehm flüssig. Echte "Street Fighter"-Fans freuen sich über neues Futter (und über die Rückkehr von Chun Li). *dm*

Spielspaß **86%**

HERSTELLER: Capcom
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 66% SOUND: 67%

Altbewährtes Prügelrezept in traditioneller Bitmap-Verpackung. Neue Figuren und nette Features erfreuen den Fan.



ENTWICKLER: 3DO, USA (WWW.3DO.COM)

Sarge's Heroes



Mit Hilfe von Dimensionstoren will General Plastro eine gigantische Superwaffe in die reale Welt schleusen. Als knallharter Soldat stellt Ihr Euch in 14 Missionen der Bedrohung und zerlegt mit unzähligen Waffen angreifende Truppen. Die 3D-Level führen Euch u.a. durch winterliche Gefilde und riesige Sandburgen. Die Optik ist flüssiger als bei den PSone- oder N64-"Army Men" und die Steuerung wesentlich präziser. Dennoch nur gehobenes Mittelmaß. *os*

Spielspaß **67%**

HERSTELLER: 3DO
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 61% SOUND: 72%

Passable 3D-Action im Plastik-Land: Ordentliche Optik und Steuerung machen Spaß – auf Dauer wird die Ballerei aber fade.



ENTWICKLER: LUCASARTS, USA (WWW.LUCASARTS.COM)

Jedi Power Battles



Die Dreamcast-Umsetzung ist vom Spielablauf und -aufbau mit dem PSone-Pendant identisch: Zehn Levels gilt es (allein oder zu zweit) von Droiden und anderem Gesindel zu befreien. Euer Held läuft und springt durch scrollende 3D-Abschnitte – bei Feindkontakt zückt Ihr das Laserschwert oder setzt die 'Macht' in Form von Psycho-Attacken ein. Dank entschärftem Schwierigkeitsgrad und flüssiger Optik macht's deutlich mehr Spaß als auf der PSone. *os*

Spielspaß **70%**

HERSTELLER: LucasArts
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 71% SOUND: 80%

3D-Action mit tollem Sci-Fi-Ambiente: Dank hübscher Optik erfreut die Metzelei im 'Star Wars'-Universum nicht nur Fans.



DIE MAN!AC-SPIE

Zeitfresser

WER DIE WAHL HAT... Unzählige Spiele wanderten durch die MAN!AC-Testerhände, doch nur wenige Titel schafften es, uns neben Arbeits- auch Freizeit zu stehlen. Selbst wenn es schwierig ist, sich auf ein einziges Spiel festzulegen – hier findet Ihr unsere persönliche Hauptbeschäftigung im Jahr 2000:

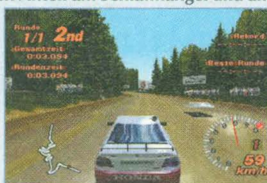


STEPHAN FREUNDORFER: Trotz totalem sportlichen Desinteresse im realen Leben fesselte mich Segas Automatenkonvertierung "Virtua Tennis" mehr als jedes andere Produkt. Dabei waren es nicht nur die unzähligen Matches gegen den dezent überlegenen Kollegen Schultes, sondern auch der hochmotivierende 'World Tour'-Modus, der die Hornhaut auf meinem linken Daumen anwachsen ließ. Simpel, schnell und schlichtweg genial.





OLIVER SCHULTES: Als Rennspiel-Fan hatte man es dieses Jahr nicht leicht: Dreamcast-Renner mit perfekter Optik ("Metropolis Street Racer") und hervorragende Fortsetzungen von PSone-Knallern ("Colin McRae Rally 2") raubten die spärliche Freizeit. Den größten Anteil am Schlafmangel und am Krach mit der Freundin hatte jedoch "Gran Turismo 2": Gigantischer Fuhrpark, geniale Steuerung und zahllose Modi – für mich ein echter Meilenstein.





COLIN GÄBEL: Für mich als bekennenden Action-Adventure-Fan wurde der Kampf um den Thron zwischen drei absoluten Highlights ausgetragen: "Legend of Zelda: Majora´s Mask", "Resident Evil: Code Veronica" und "Shenmue". Grandiose Spielbarkeit bieten alle, tolle Optik ebenfalls. Dank meinen ausgeprägten Horror-Ambitionen hat jedoch Capcoms Dreamcast-Zombiehatz die Nase vorn. Harte Action, schaurige Atmosphäre und eine geniale Story – was will man mehr?





DAVID MOHR: Trotz Import- und PAL-Test sowie dickem Player's Guide hat mich "Grandia" gefesselt, wie schon lange kein Rollenspiel mehr. Die witzigen Charaktere und die charmante Atmosphäre haben mich für Wochen in ihren Bann gezogen. Um das Finale zu erleben, wurden zwei Tage freigenommen, der Endgegner ließ erst nach hartem Kampf um etwa vier Uhr morgens sein Leben.





ULRICH STEPPBERGER: Obwohl für den Dreamcast in manchen Monaten Spieleperlen am laufenden Band erschienen sind, war mein Liebling letztes Jahr wieder ein Titel für die altehrwürdige PSone: "Syphon Filter 2" ist wie der Vorgänger ein spannendes Action-Spektakel, das die technischen Mängel vergessen lässt – wer beim ersten Problem die Flinte ins Korn wirft, dem entgeht hier einiges.



Über 400 Spiele buhlten in den letzten zwölf Monaten um Käufergunst und Spielspaß-Prozente – doch nur wenige Perlen sind für die Ewigkeit gemacht.

Kann doch nicht sein, dass der Millenniums-Morgen-Kater schon wieder beinahe ein Jahr her ist?
Zwölf Ausgaben der MAN!AC mit der Jahreszahl 2000 sind bereits erschienen – Zeit ein Resümee zu ziehen über die Spieleschwemme des letzten Jahres, über Top-Hits, an denen kein ernsthafter Zocker vorbeikommt und über Mega-Gurken, die mal zum Lachen, mal zum Heulen schlecht waren. Dabei fiel uns die Wahl richtig schwer – nicht nur vier Systeme kämpften gleichzeitig um den deutschen Markt, auch die Menge an Software schlug sämtliche Jahrgänge, die die MAN!ACs bislang daddelnd vor dem Fernseher mitgemacht hatten.
Welche Spiele die gesamte Redaktion zu den besten Genrevertreter kürten, seht Ihr unten, individuelle Favoriten findet Ihr links. *sf*

Ein Jahr in Zahlen

UNSERE KLEINE STATISTIK gibt Euch Auskunft, wieviele Titel in den letzten zwölf Monaten für welches System erschienen sind und wieviele Auszeichnungen je Konsole abgeräumt wurden.



Top-Hits 2000

Sportspiel

Dreamcast — Virtua Tennis — 1

Dank einfallsreichem 'World Circuit'-Modus, intuitiver Steuerung und schnellen Ballwechseln ein echter Zeit- und Padfresser. Höchstspannung und -Spaß mit vier menschlichen Spielern gleichzeitig.

PSone — Tony Hawk´s Pro Skater 2 — 2

PS2 — ESPN ISS — 3



Rennspiel

PSone — Gran Turismo 2 — 1

Auch der zweite Teil von Polyphonys Rennsimulation raste an die Spitze der Charts und in die Herzen aller Benzin-Junkies. Über 500 Fahrzeuge und die perfekte Physik lassen die etwas altbackene Low-Res-Optik verschmerzen.

Dreamcast — Metropolis Street Racer — 2

PSone — Colin McRae Rally 2 — 3



Actionspiel

Nintendo 64 — Perfect Dark — 1

Wie im vergangenen Jahr findet sich der Spitzenreiter des Adrenalin-Genres auf dem N64. Rares Ego-Shooter kommt zwar nicht ganz an den indizierten Vorgänger heran, packende Atmosphäre und vielfältige, innovative Missionen lassen aber die Action-Konkurrenz 2000 hinter sich.

PSone — Dino Crisis 2 — 2

PSone — Star Trek Invasion — 3



LEPARADE 2000



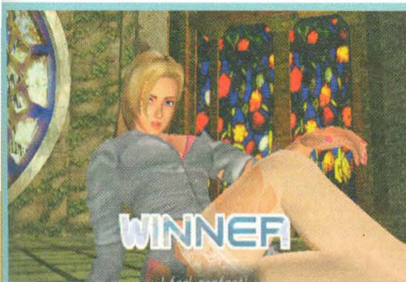
Action-Adventure

1 Legend of Zelda: Majora's Mask — Nintendo 64

Shigeru Miyamoto lässt Euch ein zweites Mal in die Rolle des 64-Bit-Link schlüpfen und verdient sich damit erwartungsgemäß den Action-Adventure-Thron.
Die gigantische Spielfläche und die tolle Story fesseln Euch für Wochen.

2 Resident Evil: Code Veronica — Dreamcast

3 Parasite Eve 2 — PSone



Beat'em-Up

1 Dead or Alive 2 — Dreamcast

Wunderbare Optik, durchdachte Steuerung, intelligentes Kontersystem – Prüglerherz, was willst du mehr? Selbst in der verspäteten PAL-Fassung überzeugte Tecmos Beat'em-Up mit dem übertrieben martialischen Titel, und verwies den "Tekken"-Nachfolger auf die Plätze.

2 Soul Calibur — Dreamcast

3 Tekken Tag Tournament — PS2



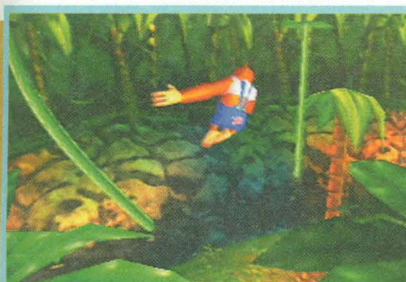
Rollenspiel

1 Vagrant Story — PSone

Mit dramatischer Story und komplexem Kampfsystem erobert Squares Meisterwerk den Rollenspiel-Thron im Handstreich. Freunde von stundenlangen Monstermetzeleien und exzessivem Dungeon-Stöbern kamen in diesem Jahr nicht an "Vagrant Story" vorbei.

2 Grandia — PSone

3 Saga Frontier 2 — PSone



Jump'n'Run

1 Donkey Kong 64 — Nintendo 64

Und nochmal Rare: Der haarige Videospiel-Veteran und seine Bananen-süchtige Sippe schafften endlich den Sprung von 16 auf 64 Bit – und das mit Bravour. Gigantische 3D-Welten sowie Bestnoten in Grafik und Sound lassen den hohen Preis (wegen des RAM-Paks) verschmerzen.

2 Rayman 2 — Dreamcast

3 Spyro 3 — PSone



Denkspiel

1 Magical Tetris Challenge — Nintendo 64

Ein weiteres Jahr mit dem russischen Klötzchen-Klassiker an der Spitze. Dank netter Präsentation mit beliebten Disney-Charakteren und einigen neuen Modi bleibt "Tetris" unangefochtener Knobel-König. Allerdings ist das auch ein Beweis für die Einfallslosigkeit im Genre.

2 Bust a Move 4 — PSone

3 Chu Chu Rocket — Dreamcast



Strategie

1 Front Mission 3 — PSone

Taktik-Total: Squares Kampf-Wanzer setzen sich gegen die ohnehin kaum vorhandene Konkurrenz durch. Üppiges Mech-Tuning und ausgeklügelte Rundengefechte fesseln Strategiker nächtelang, zwei verschiedene Handlungsstränge laden zum doppelten Durchspielen ein.

2 Vandal Hearts 2 — PSone

3 Railroad Tycoon 2 — Dreamcast

Digitales GRAUEN

WO VIEL LICHT, DA VIEL SCHATTEN: Auch in diesem Jahr bestand das Futter für CD-Laufwerke bzw. Modulschächte unserer Konsolen nicht nur aus 1A-Qualität, wir mussten uns auch mit einer Reihe erschreckend übler Produkte herumschlagen. Solltet Ihr diese Perlen dilletantischen Designs und fragwürdiger Programmierkunst auf dem Flohmarkt finden, müsst Ihr einfach zuschlagen – entweder reißen sie Euch Sammler in ein paar Jahren wegen ihrer Seltenheit aus den Händen, oder Ihr werdet auch morgen noch kraftvoll ablachen können.

HÖLLENRITT AUF DER PLAYSTATION

In der Formel Schrott 2000 auf Sonys 32-Bitter ist RIDING STAR (Bild) der unangefochtene Spitzenreiter (im wahrsten Wortsinn). Das primitive Pferdepflegen beeindruckte vor allem durch unterirdische Technik und sinnfreies Spielprinzip – selbst hippophile 12-jährige verspeisen lieber eine Rosswurst, bevor sie ein zweites Mal zum Joypad greifen.



Ebenfalls von fragwürdiger Qualität war ein Produkt der französischen Trash-Experten Cryo: Das Strategiespiel UBIK konnte zwar auf eine berühmte Buch- und die ordentliche PC-Vorlage zurückgreifen, taktisches Denken war aber nur ein einziges Mal gefragt: Wo finde ich einen Blöden, der mir das Desaster aus Pixelklumpen und Hakelsteuerung abkauft.

PLATTHEITEN AUF DEM N64

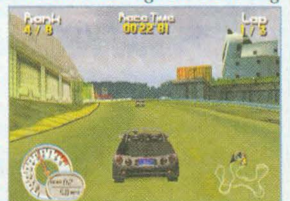
Lassen wir mal die, auf die jüngste Zielgruppe ausgerichteten Konsolenausflüge der missgestalteten Babybande aus dem Privat-TV (RUGRATS) außer acht, führen zwei Rennspiele das Feld modulbasierten Terrors an. Da wäre z.B. CARMAGEDDON (Bild), dessen einzige, moralisch natürlich fragwürdige Daseinsberechtigung (Überfahren von Menschen) wegen dem Jugendschutz flöten ging – im ruckelnden Pixelsumpf Aliens respektive Zombies plätten ist trotzdem nur was für hartgesottene Mägen.



Nicht ganz so schlimm, aber ebenfalls nicht sein Geld wert, war LEGO RACERS: Der Spaßraser rund um bunte dänische Klötzchen langweilte mit phantasielosen Strecken und Magergrafik.

DREAMCAST-TOTALSCHADEN

Wir schalten live in die entscheidende Endrunde. Nur zwei Teilnehmer befinden sich noch im Dreamcast-Destruction-Derby: Acclaims SPIRIT OF SPEED, das Oldtimer-Rennen, dessen Technik der Antiquiertheit der simulierten Polygon-Boliden in nichts nachsteht, führt noch um Haaresländge. Doch aus seinem Windschatten löst sich ROADSTERS (Bild) – der Rennspiel-Rohrkrepierer von Titus. Gehandicaped durch seinen ordentlichen N64-Vorgänger fällt es dem 128-Bit-Raser zwar schwer, das erbärmlich ruckelnde Acclaim-Produkt an Qualität noch zu unterbieten. Unerträgliche Steuerung und schwachsinnige CPU-Gegner verschaffen dem Machwerk aber um Haaresbreite die Auszeichnung 'GD-Rotz' des Jahres. Aber egal: Ab in die Schrottpresse mit beiden!



Jahresinhalt 2000

Features & Reportagen

TITEL	HEFT	SEITE
Cover-Kultur: Andere Länder, andere Sitten	9	40
Der Ball ist polygonal: Das MAN!AC-Fußballfest	3	34
Dreamcast im Internet: Websurfen am Traumstrand	1	16
E3 2000: Aufbruch in ein neues Jahrtausend	7	26
ECTS 2000 – Warten auf bessere Zeiten	11	26
Einheimische Entwickler: Man spielt Deutsch	10	38
Game Boy Advance: Mit 32 Bit in die Zukunft	11	30
Gamecube: Der Würfel ist gefallen	10	34
Gamecube: Nintendo würfelt nicht	11	14
Gathering of Developers: Gottesgeschenke	8	14
Im Zeichen des Kringels: 1 Jahr Dreamcast	11	44
IMA 2000: Leere Hallen	4	18
Jahresinhalt '99	1	96
Koei: Taktik total	12	12
Konami auf PS2-Kurs	9	18
Light-Guns im Focus: Rauchende Colts	8	26
MAN!AC-Cover-Wahl	3	32
Monster-Millionen: Die Zukunft der Pokémon	8	16
Neo Geo: Zehn Jahre Spielhalle im Wohnzimmer	9	28
Nuon: Ein Chip macht Karriere	3	22
PAL kontra NTSC: Dreamcast-Vergleich	6	22
PAL oder NTSC? Die Qual der Wahl (PSone)	9	26
Primal Image: Schulmädchen-Reporter	8	18
PS2 in Deutschland: Thronfolger	12	36
PS2 unter der Lupe: Der schlafende Riese	6	44
PS2: Der Countdown läuft	2	16
PS2: Frohe Erwartung	3	27
PS2-Veröffentlichung in Japan	5	47
Quo Vadis N64?	4	44
RAM-Mania: Das N64-Expansion-Pak unter der Lupe	7	16
Raymania: Rayman auf allen Kanälen	3	20
Sechs Jahre MAN!AC	1	26
Spaceworld 2000 – Generationswechsel	11	12
Spieleführer 2000: Action-Adventure	2	91
Spieleführer 2000: Rollenspiele	8	75
Spieleführer 2000: Sportspiele	9	75
Spieleführer 2000: Strategie	4	81
Spieleparade '99	1	92
Spielwarenmesse 2000: Klotzen statt kleckern	4	33
Square erobert Europa	5	12
Swing Entertainment: Sag ja zum Videospiel	7	14
Tokyo Game Show 1/2000: Vertauschte Rollen	6	26
Tokyo Game Show 2/2000: Klare Verhältnisse	12	18
USK & Co.: Volle Selbstkontrolle	2	22
Videospielhelden in Comics: Vom Bit zum Strip	8	36
Volle Kontrolle: Ungewöhnliche Spieleperipherie	11	42
Vollgas für die Formel 1	4	36
Werbung in Videospielen: Kauf' mich	6	36
Xbox: Generation X	9	14
Xbox: Microsoft macht ernst	11	24
Xbox: Microsoft spielt mit	5	20

Spiele-Vorstellungen & Previews

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
4 Wheel Thunder	Dreamcast	2	21
Alone in the Dark 4	PSone	6	16
Alundra 2	PSone	2	26
Arcatera	Dreamcast	2	28
Armored Core 2	PS2	10	20
Battlezone 64	Nintendo 64	4	22
Blade	PSone	11	18
C12	PSone	11	6
Chicken Run	PSone, Dreamcast	12	24
Colin McRae Rally 2.0	PSone	4	14
Commandos 2	PS2, Dreamcast	12	6
Conker's Bad Fur Day	Nintendo 64	7	10
Crash Bash	PSone	12	16
Crazy Taxi	Dreamcast	2	20
Danger Girl	PSone	9	10
Dead or Alive 2	PS2	6	47
Deep Fighter	Dreamcast	4	28
Destruction Derby Raw	PSone	6	12
Dino Crisis 2	PSone	10	14
Dino Crisis 2	PSone	7	8
Driver 2	PSone	6	6
Driver 2	PSone	5	15
Driving Emotion Type S	PS2	6	21
Ecco the Dolphin	Dreamcast	5	8
ECW Hardcore Revolution	PSone, Nintendo 64	2	18
Eternal Ring	PS2	5	59
Evergrace	PS2	5	57
Evil Twin	Dreamcast, PS2	8	8
F355 Challenge	Dreamcast	9	25
Fantavision	PS2	5	57
FIFA 2001	PS2	8	10
Final Fantasy 9	PSone	9	6
Front Mission 3	PSone	5	14
Frontschweine	PSone	5	16
Fur Fighters	Dreamcast	4	29
Galerians	PSone	2	24
Gauntlet Dark Legacy	Arcade	8	22
Gran Turismo 2	PSone	2	12
Grandia 2	Dreamcast	10	22
GT 3	PS2	5	55
Half-Life (dt.)	Dreamcast	10	12
Int. Track & Field 2	PSone, Nintendo 64	2	32
ISS Pro Evolution	PSone	2	34
Jet Set Radio	Dreamcast	8	20
Kessen	PS2	5	58
Klonoa 2 – Lunateas Veil	PS2	12	14
Legend of Dragoon	PSone	8	6
Love Story	PS2	5	59
Martian Gothic	PSone	6	14
Medal of Honor Underground	PSone	11	28
Medievil 2	PSone	4	24
Metal Gear Solid 2	PS2	9	20
Metal Gear Solid 2	PS2	7	12
Micro Maniacs	PSone	1	8
MK: Special Forces	PSone	8	12
Motor Mayhem	PS2	11	20
Music 2000	PSone	1	14
Need for Speed: Porsche	PSone	3	6
Nightmare Creatures	PSone, Dreamcast	4	10
Nomad Soul, The	Dreamcast	5	18
Parasite Eve 2	PSone	3	18
Perfect Dark	Nintendo 64	4	20
Phantasy Star Online	Dreamcast	10	16
Planet Harrier	Arcade	12	26
Quark	PS2, Dreamcast	10	10
Record of Lodoss War	Dreamcast	11	8
Resident Evil: Code Veronica	Dreamcast	3	8
Ridge Racer 5	PS2	5	54
RPG Maker	PSone	12	28
Seaman	Dreamcast	10	24
Sega GT	Dreamcast	1	10
Sega Marine Fishing	Arcade	8	22
Seven – The Cavalry of Malmorth	PS2	12	15
Shadow of Memories	PS2	9	22
Shenmue	Dreamcast	3	10
Silent Scope	Dreamcast	10	17
Sin & Punishment	Nintendo 64	11	22
Skies of Arcadia	Dreamcast	12	8
Sonic Adventure 2	Dreamcast	12	22
Speedball 2100	PSone	4	8
Spider-Man	PSone	2	8
Star Trek: Invasion	PSone	6	10
Starcraft 64	Nintendo 64	3	13
Street Fighter EX 3	PS2	5	56
Team Buddies	PSone	1	20
Technomage	PSone	10	18
Tekken Tag Tournament	PS2	6	20
Tenchu 2	PSone	5	6
Tomb Raider Chronicles	PSone	10	6
Turok 3	Nintendo 64	9	12
Urban Chaos	PSone	2	6
Vagrant Story	PSone	5	12
Vanishing Point	PSone, Dreamcast	4	26
Virtua Athlete 2K	Dreamcast	9	24
Virtua Tennis	Dreamcast	1	11

Spiele-Tests (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
24 Stunden von LeMans, Die	PSone	1	40	78%
4 Wheel Thunder	Dreamcast	6	62	70%
4x4 World Trophy	PSone	7	65	54%
Ace Combat 3	PSone	3	80	80%
Aladdin – Nasiras Rache	PSone	12	81	61%
Alien Resurrection	PSone	10	75	65%
All Star Tennis 2000	PSone	10	57	48%
Alundra 2	PSone	6	66	73%
Amerzone	PSone	4	59	50%
Anstoss Premier Manager	PSone	7	85	74%
Armorines	PSone	7	73	38%
Armorines	Nintendo 64	2	50	87%
Army Men 3D	PSone	3	46	62%
Army Men: Air Attack	PSone	3	95	70%
Army Men: Sarge's Heroes	Nintendo 64	5	90	63%
Army Men: Sarge's Heroes	PSone	5	90	63%
Asteroids Hyper 64	Nintendo 64	4	71	65%
ATV: Quad Power Raing	PSone	10	69	32%
Autobahn Raser 2	PSone	3	77	31%
Aztec	PSone	10	79	47%
Bangai-O	Dreamcast	12	71	61%
Barbie Super Sport	PSone	7	61	27%
Battletanx: Global Assault	Nintendo 64	7	78	68%
Battletanx: Global Assault	PSone	7	78	51%
Beatmania	PSone	5	88	83%
Bishi Bashi Special	PSone	7	55	61%
Blues Brothers 2000	Nintendo 64	9	55	65%
Box Champions	Nintendo 64	2	62	70%
Box Champions	PSone	2	62	76%
Breakout	PSone	11	77	66%
Brunswick Bowling 2	PSone	5	73	58%
Bundesliga 2000 Manager	PSone	3	72	67%
Bundesliga 2001 Manager	PSone	9	51	68%
Bundesliga Stars 2001	PSone	9	67	71%
Bust a Move 4	Dreamcast	8	73	82%
Buster & the Beanstalk	PSone	2	63	26%
Caesars Palace 2000	Dreamcast	11	79	34%
Caesars Palace 2000	PSone	11	79	34%
Carmageddon	PSone	2	88	40%
Carmageddon	Nintendo 64	2	88	36%
Castlevania: Legacy of Darkness	Nintendo 64	3	91	77%
Catan: Die erste Insel	Psone	8	54	79%
Chase the Express	PSone	9	68	67%
Chef's Luv Shack	Nintendo 64	2	64	46%
Chef's Luv Shack	Dreamcast	2	64	43%
Chef's Luv Shack	PSone	2	64	38%
Chessmaster 2	PSone	3	87	65%
Chu Chu Rocket	Dreamcast	6	78	80%
Cold Blood	PSone	7	72	75%
Colin McRae Rally 2.0	PSone	7	62	90%
Colony Wars: Red Sun	PSone	4	52	88%
Cool Boarders 4	PSone	2	55	69%
Crash Team Racing	PSone	1	70	82%
Crazy Taxi	Dreamcast	4	56	86%
Crisis Beat	PSone	11	69	65%
Crusaders of Might & Magic	PSone	5	93	52%
Cyber Tiger	PSone	1	45	73%
Daikatana 64	Nintendo 64	5	89	59%
Danger Girl	PSone	11	60	74%
Dave Mirra Freestyle BMX	PSone	11	68	79%
Dead or Alive 2	Dreamcast	10	81	90%
Deadly Skies	Dreamcast	3	89	80%
Deep Fighter	Dreamcast	10	72	79%
Demolition Racer	PSone	1	58	80%
Destrega	PSone	1	41	61%
Destruction Derby Raw	PSone	8	56	81%
Dino Crisis 2	PSone	12	46	86%
Discworld Noir	PSone	1	42	84%
Donkey Kong 64	Nintendo 64	1	52	92%
Dracula Resurrection	PSone	8	69	62%
Dragon Valor	PSone	8	70	76%
Dragon's Blood	Dreamcast	8	59	69%
Dschungelbuch Groove Party	PSone	12	73	58%
DSF Surf Riders	PSone	10	77	58%
Dukes of Hazzard, The	PSone	5	92	59%
Dune 2000	PSone	4	76	66%
Dynamite Cop	Dreamcast	1	72	77%
Eagle One Harrier Attack	PSone	2	86	70%
Earthworm Jim 3D	Nintendo 64	2	81	69%
Ecco the Dolphin	Dreamcast	7	66	79%
ECW Anarchy Rulz	PSone	10	61	73%
ECW Hardcore Revolution	Dreamcast	5	72	81%
ECW Hardcore Revolution	Nintendo 64	5	72	81%
ECW Hardcore Revolution	PSone	4	68	81%
Ehrgeiz	PSone	4	78	83%
ESPN Int. Track & Field	PS2	12	59	79%
ESPN ISS	PS2	12	72	90%
Euro 2000	PSone	7	56	80%

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Everybody's Golf 2	PSone	6	72	78%
Evolution	Dreamcast	5	46	70%
Evo's Space Adventures	PSone	8	53	48%
Excitebike 64	Nintendo 64	8	52	87%
Extreme 500	PSone	1	66	80%
F1 2000	PSone	5	70	75%
F1 Racing Championship	PSone	10	64	86%
F1 Racing Championship	Nintendo 64	12	67	69%
F1 Racing Champ. Season 2000	PSone	10	65	78%
F1 World Grand Prix	PSone	3	67	38%
F1 World Grand Prix	Dreamcast	1	78	72%
F1 World Grand Prix 2	Dreamcast	10	66	73%
F355 Challenge	Dreamcast	12	76	89%
Fantastic Journey	PSone	2	68	63%
Fantavision	PS2	12	67	60%
Fear Effect	PSone	5	64	83%
Fighting Force 2	Dreamcast	3	76	68%
Fighting Force 2	PSone	3	76	68%
Fisherman's Bait	PSone	6	69	69%
Formel Eins 2000	PSone	11	58	84%
Frogger 2: Swampys Revenge	PSone	11	76	72%
Front Mission 3	PSone	8	46	83%
Frontschweine	PSone	8	48	82%
Fur Fighters	Dreamcast	8	50	85%
Fussball Live 2	PSone	12	74	83%
Galaga	PSone	12	73	46%
Galerians	PSone	7	70	75%
Gauntlet Legends	Dreamcast	8	66	75%
Gauntlet Legends	PSone	8	66	59%
Gekido	PSone	5	85	52%
Ghoul Panic	PSone	5	73	66%
Glover	PSone	2	63	55%
Gradius 3 & 4	PS2	12	51	70%
Gran Turismo 2	PSone	3	68	91%
Grandia	PSone	5	40	86%
Grind Session	PSone	9	64	80%
Grudge Warriors	PSone	4	77	32%
GTA 2	Dreamcast	6	71	86%
Guilty Gear	PSone	6	67	72%
Hellnight	PSone	3	73	19%
Hercules	Nintendo 64	9	55	61%
Hidden & Dangerous	Dreamcast	10	74	64%
Hot Wheels Turbo Racing	Nintendo 64	3	73	45%
House of the Dead 2, The	Dreamcast	1	87	82%
Hugo 3	PSone	12	83	41%
Hydro Thunder	Nintendo 64	6	76	64%
Hydro Thunder	PSone	6	76	47%
Hydro Thunder	Dreamcast	1	57	78%
Incredible Crisis	PSone	12	49	60%
Infestation	PSone	11	73	31%
Int. Track & Field	Dreamcast	10	55	69%
Int. Track & Field 2	PSone	3	48	75%
Int. Track & Field Summer G.	Nintendo 64	5	76	78%
Iron Soldier 3	PSone	11	62	68%
ISS 2000	Nintendo 64	10	70	89%
ISS Pro Evolution	PSone	3	84	86%
J. McGrath Supercross 2000	Nintendo 64	5	77	55%
Jackie Chan's Stuntmaster	PSone	6	58	69%
Jade Cocoon: Tamamayu-Leg.	PSone	1	64	76%
Jedi Power Battles	PSone	6	64	54%
Jeremy McGrath Supercr. 2000	Dreamcast	11	70	53%
Jeremy McGrath Supercr. 2000	PSone	11	70	49%
Jet Rider 3	PSone	2	89	43%
Jet Set Radio	Dreamcast	12	68	92%
Jimmy White's 2: Cueball	PSone	7	73	62%
Jimmy White's 2: Cueball	Dreamcast	3	88	64%
Jojo's Bizarre Adventure	Dreamcast	8	72	57%
Jojo's Bizarre Adventure	PSone	8	72	53%
Koudelka	PSone	12	78	74%
Legacy of Kain: Soul Reaver	Dreamcast	4	64	88%
Legend of Legaia	PSone	8	58	75%
Leg. of Zelda: Majora's Mask	Nintendo 64	12	64	92%
Lego Racers	Nintendo 64	1	50	45%
Lego Racers	PSone	1	50	46%
Lego Rock Raiders	PSone	6	77	31%
LeMans 24	Dreamcast	12	58	83%
Mag Force Racing	Dreamcast	8	55	78%
Magical Drop	PSone	11	57	68%
Magical Racing Tour	Dreamcast	10	55	63%
Magical Racing Tour	PSone	7	84	62%
Magical Tetris Challenge	PSone	2	83	85%
Maken X	Dreamcast	9	72	58%
Mario Party 2	Nintendo 64	11	72	67%
Mario Tennis	Nintendo 64	12	77	87%
Martian Gothic	PSone	11	63	58%
Marvel vs. Capcom	PSone	6	77	77%
Marvel vs. Capcom 2	Dreamcast	10	71	84%
Marvel vs. Capcom	Dreamcast	3	89	81%
MDK 2	Dreamcast	6	70	83%
Medievil 2	PSone	5	42	85%
Metropolis Street Racer	Dreamcast	12	52	91%
Mickey's Speedway USA	Nintendo 64	12	82	85%
Micro Maniacs	PSone	5	86	81%
Mighty Hits Special	PSone	2	68	57%
Mike Tyson Boxing	PSone	12	75	58%
Mille Miglia	PSone	12	83	49%
Millenium Soldier	Dreamcast	1	84	73%
Millenium Soldier	PSone	1	84	72%
MK Special Forces	PSone	12	79	56%
Moho	PSone	9	54	77%
Moto Racer World Tour	PSone	11	83	57%
Mr. Driller	PSone	10	79	62%
MTV Sports Skateboarding	PSone	11	82	66%
MTV Sports Snowboarding	PSone	2	55	72%
Muppet Monster Adventure	PSone	11	80	79%
Muppet Race Mania	PSone	5	63	76%
Nascar 2000	Nintendo 64	1	68	69%
Nascar 2000	PSone	1	68	65%
NBA 2K	Dreamcast	3	94	87%
NBA Basketball 2000	PSone	1	60	82%
NBA in the Zone 2000	Nintendo 64	8	62	66%
NBA in the Zone 2000	PSone	8	62	71%
NBA Jam 2000	Nintendo 64	1	51	85%
NBA Live 2000	PSone	1	80	81%
NBA Live 2000	Nintendo 64	1	80	83%
NBA Showtime	PSone	5	81	68%
NBA Showtime	Dreamcast	2	73	66%
Need for Speed: Porsche	PSone	6	74	80%
NFL Blitz 2000	Dreamcast	2	78	87%
NFL Blitz 2000	PSone	2	78	85%
NFL Quarterback Club 2000	PSone	2	65	87%
N-Gen Racing	PSone	6	63	70%
NHL 2001	PSone	12	75	86%
NHL 2K	Dreamcast	9	58	82%
NHL Blades of Steel	PSone	6	69	46%
NHL Championship 2000	PSone	1	60	69%
NHL Face Off 2000	PSone	3	67	67%
NHL Rock the Rink	PSone	7	79	74%
Nightmare Creatures 2	Dreamcast	10	80	63%
Nightmare Creatures 2	PSone	10	80	62%
Nomad Soul, The	Dreamcast	7	58	82%
Nuclear Strike 64	Nintendo 64	4	79	73%
Overblood 2	PSone	4	70	63%
Parasite Eve 2	PSone	9	48	82%
Pen Pen	Dreamcast	4	65	55%
Perfect Dark	Nintendo 64	7	80	91%
PGA European Tour Golf	Nintendo 64	5	87	64%
PGA European Tour Golf 2000	PSone	1	45	79%
Player Manager 2000	PSone	7	83	40%
Pokémon Snap	Nintendo 64	10	68	75%
Pokémon Stadium	Nintendo 64	5	44	72%
Pool Academy	PSone	7	83	60%
Power Stone	Dreamcast	11	64	82%
Psychic Force 2	PSone	5	39	54%
Puchi Carat	PSone	2	69	71%
Radikal Bikers	PSone	9	65	46%
Railroad Tycoon 2	Dreamcast	10	78	79%
Railroad Tycoon 2	PSone	3	92	74%
Rally Championship	PSone	3	81	63%
Rally Masters	PSone	7	65	46%
Rampage through Time	PSone	12	83	49%
Rat Attack	Nintendo 64	9	61	63%
RayCrisis	PSone	11	68	64%
Rayman 2	PSone	9	62	85%
Rayman 2	Dreamcast	4	72	89%
RC de Go!	PSone	10	57	75%
RC Revenge	PSone	9	70	64%
Ready 2 Rumble Boxing	Nintendo 64	2	74	78%
Ready 2 Rumble Boxing	PSone	2	74	72%
Red Dog	Dreamcast	4	66	82%
Renegade Racers	PSone	3	77	53%
Rescue Shot	PSone	7	59	63%
Resident Evil 3: Nemesis	PSone	3	42	87%
Resident Evil: Code Veronica	Dreamcast	7	74	88%
Resident Evil: Survivor	PSone	5	68	53%
Re-Volt	Dreamcast	2	59	71%
Ridge Racer 5	PS2	12	50	85%
Ridge Racer 64	Nintendo 64	3	78	90%
Riding Star	PSone	5	75	7%
Rising Zan	PSone	1	85	48%
Road Rash Jailbreak	PSone	4	63	54%
Roadsters	Dreamcast	8	64	32%
Roadsters	PSone	8	64	36%
Roadsters Trophy	Nintendo 64	1	82	70%
Rocket: Robot on Wheels	Nintendo 64	1	86	[illegible]
Rollcage Stage 2	PSone	4	60	61%
Ronaldo V-Football	PSone	7	68	62%
RTL World Leag. Soccer 2000	Nintendo 64	1	44	77%
Ruff & Tumble	Nintendo 64	4	69	82%
Ruff & Tumble	PSone	1	62	82%
Rugrats Studio Tour	PSone	7	61	42%
Rugrats: Die große Schatzsuche	Nintendo 64	2	75	36%
Rush 2049	Dreamcast	11	71	68%
Saga Frontier 2	PSone	3	74	88%
Schlümpfe, Die	PSone	2	89	65%
Sega Bass Fishing	Dreamcast	3	47	82%
Sega Extreme Sports	Dreamcast	11	56	80%
Sega Rally 2	Dreamcast	1	63	85%
Sega Worldwide Soccer 2000	Dreamcast	2	87	77%
Sega Worldwide Soccer Euro	Dreamcast	7	83	69%
Shadow Madness	PSone	2	66	68%
Shadow Man	Dreamcast	2	72	88%
Shaolin	PSone	2	58	56%
Silent Bomber	PSone	8	68	76%
Silent Scope	PS2	12	70	71%
Silent Scope	Dreamcast	12	70	71%
Silver	Dreamcast	8	74	64%
Slave Zero	Dreamcast	4	73	52%
Sno Cross	PSone	11	81	65%
Snow Surfers	Dreamcast	4	65	80%
Soul Calibur	Dreamcast	1	88	90%
Soul Fighter	Dreamcast	1	48	75%
South Park Rally	Dreamcast	8	73	55%
South Park Rally	Nintendo 64	4	67	53%
South Park Rally	PSone	3	46	41%
Space Channel 5	Dreamcast	11	78	82%
Space Debris	PSone	2	80	62%
Spec Ops	PSone	3	90	48%
Speedball 2100	PSone	12	79	38%
Spider-Man	PSone	11	66	79%
Spin Jam	PSone	7	84	65%
Spirit of Speed	Dreamcast	10	67	34%
Spyro 3: Year of the Dragon	PSone	12	80	87%
Star Ixiom	PSone	5	69	28%
Star Ocean 2	PSone	5	84	86%
Star Trek Invasion	PSone	10	62	89%
Star Wars Episode 1 Racer	Dreamcast	10	67	80%
Starcraft 64	Nintendo 64	8	60	79%
Street Fighter 3 Double Impact	Dreamcast	8	55	85%
Street Fighter Alpha 3	Dreamcast	12	59	83%
Street Fighter EX 2 Plus	PSone	8	69	78%
Street Skater 2	PSone	6	59	67%
Suikoden 2	PSone	6	68	77%
Super Magnetic Neo	Dreamcast	8	67	71%
Super Smash Bros.	Nintendo 64	2	81	72%
Superbike 2000	PSone	5	71	58%
Supercross 2000	Nintendo 64	4	67	56%
Supercross 2000	PSone	2	79	57%
Suzuki Alstare Racing	Dreamcast	1	72	67%
Sword of the Berserk	Dreamcast	8	67	58%
Sydney 2000	Dreamcast	11	65	67%
Sydney 2000	PSone	10	54	67%
Syphon Filter 2	PSone	5	36	85%
Tarzan	Nintendo 64	5	87	80%
Taz Express	Nintendo 64	9	61	53%
Team Buddies	PSone	10	76	71%
Techromancer	Dreamcast	8	67	79%
Tee Off	Dreamcast	3	50	64%
Tekken Tag Tournament	PS2	12	62	86%
Tenchu 2	PSone	10	50	79%
Terracon	PSone	9	73	57%
Theme Park World	PSone	5	80	82%
Thrasher: Skate & Destroy	PSone	2	54	76%
Tiger Woods 2000	PSone	7	73	73%
Tiny Tank	PSone	2	59	48%
TOCA World Touring Cars	PSone	9	56	85%
Tomb Raider 4	Dreamcast	6	65	85%
Tomb Raider 4	PSone	1	36	85%
Tombi 2	PSone	7	60	77%
Tomorrow never dies	PSone	1	46	76%
Tony Hawk's Pro Skater 2	PSone	10	48	88%
Tony Hawk's Skateboarding	Dreamcast	7	83	85%
Tony Hawk's Skateboarding	Nintendo 64	6	75	85%
Toonenstein	PSone	12	83	53%
Top Gear Hyperbike	Nintendo 64	5	77	66%
Top Gear Rally 2	Nintendo 64	4	71	68%
Toshinden 4: Subaru	PSone	8	69	59%
Toy Story 2	PSone	2	56	81%
Toy Story 2	Nintendo 64	2	56	64%
Trick'n Snowboarder	PSone	2	83	36%
Tron Bonne	Psone	9	63	62%
Turok 3	Nintendo 64	10	58	87%
Ubik	PSone	9	63	19%
UEFA Champ. League 99/00	PSone	5	92	76%
UEFA Striker	Dreamcast	2	73	84%
Ultimate Fighting Champions.	Dreamcast	11	74	80%
Urban Chaos	PSone	4	74	67%
Urban Chaos	Dreamcast	12	55	67%
Vagrant Story	PSone	7	52	89%
Vampire Hunter D	PSone	6	67	55%
Vandal Hearts 2	PSone	5	78	85%
Verrat in der verbotenen Stadt	PSone	2	75	52%
Vib-Ribbon	PSone	9	60	77%
Victory Boxing Challenger	PSone	7	73	48%
Vigilante 8: 2. Herausforderung	Dreamcast	2	76	76%
Vigilante 8: 2. Herausforderung	Nintendo 64	2	76	72%
Vigilante 8: 2. Herausforderung	PSone	2	76	71%
Virtua Athlete 2K	Dreamcast	10	56	58%
Virtua Striker 2	Dreamcast	2	84	67%
Virtua Tennis	Dreamcast	9	52	87%
V-Rally 2	Dreamcast	7	69	90%
Wacky Races	Dreamcast	9	59	60%
War of the Worlds, The	PSone	1	56	57%
Warpath: Jurassic Park	PSone	2	82	69%
WCW Mayhem	PSone	1	90	83%
Wetrix+	Dreamcast	6	73	75%
Wild Metal	Dreamcast	4	58	58%
Winback	Nintendo 64	5	73	82%
Wipeout 3 Special Edition	PSone	8	49	88%
World Championship Snooker	PSone	8	69	58%
World Driver Championship	Nintendo 64	1	74	83%

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Worms Armageddon	Dreamcast	3	86	78%
Worms Armageddon	PSone	3	86	77%
WWF Royal Rumble	Dreamcast	11	75	54%
WWF Smackdown	PSone	5	74	85%
WWF Smackdown 2	PSone	12	60	86%
WWF Wrestlemania 2000	Nintendo 64	2	70	88%
Xena: Talisman of Fate	Nintendo 64	1	82	64%
Xena: Warrior Princess	PSone	1	76	73%
X-Men: Mutant Academy	PSone	9	66	72%
Zombie Revenge	Dreamcast	4	58	73%

Spiele-Tests (Import)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
18 Wheeler	Dreamcast	12	42	70%
Armada	Dreamcast	2	45	52%
Ballistic	PSone	1	33	80%
Berserk	Dreamcast	3	39	56%
Capcom vs. SNK	Dreamcast	11	53	85%
Chrono Cross	PSone	10	42	91%
Cool Cool Toon	Dreamcast	11	51	74%
Countdown Vampires	PSone	11	54	64%
D2	Dreamcast	11	50	57%
Dead or Alive 2	Dreamcast	5	34	90%
Death Crimson 2	Dreamcast	2	45	34%
Dino Crisis	Dreamcast	11	52	82%
Duke Nukem: Land of Babes	PSone	12	44	55%
F355 Challenge	Dreamcast	10	44	89%
Front Mission 3	PSone	6	54	84%
Grandia	PSone	1	32	87%
Hoshi no Kirby 64	Nintendo 64	6	53	69%
Indy Racing 2000	Nintendo 64	8	44	80%
Jet Set Radio	Dreamcast	9	42	91%
King of Fighters '99 Evolution	Dreamcast	6	52	80%
Koudelka	PSone	9	44	76%
Legend of Mana	PSone	8	40	90%
Libero Grande 2	PSone	11	54	57%
Maken X	Dreamcast	2	45	45%
Mario Tennis	Nintendo 64	10	46	87%
Marvel vs. Capcom 2	Dreamcast	6	54	84%
Midway's Greatest Arcade 1	Dreamcast	9	46	37%
Mr. Driller	PSone	8	42	62%
Namco Museum 64	Nintendo 64	2	48	70%
NFL Blitz 2001	Nintendo 64	11	53	85%
NHL 2K	Dreamcast	5	32	82%
Panzer Front	Dreamcast	3	39	58%
Paperboy	Nintendo 64	1	34	45%
Power Shovel	PSone	12	44	83%
Power Stone 2	Dreamcast	7	48	82%
Rally de Europe	PSone	7	50	71%
RayCrisis	PSone	7	50	64%
Roommania #203	Dreamcast	6	51	68%
Runabout 2	PSone	8	44	48%
Rush 2049	Nintendo 64	11	52	65%
Samurai Showdown: W. Rage 2	PSone	3	40	81%
Sega GT	Dreamcast	5	30	87%
Shutokou Battle 2	Dreamcast	9	45	74%
Space Channel 5	Dreamcast	8	43	82%
Spawn	Dreamcast	10	45	58%
Star Gladiator 2	Dreamcast	2	46	79%
Star Wars Episode 1 Racer	Dreamcast	6	52	81%
Street Fighter 3	Dreamcast	3	38	85%
Street Fighter 3: 3rd Strike	Dreamcast	9	43	86%
Street Fighter EX 2 Plus	PSone	3	40	83%
Strider Hiryu 1&2	PSone	5	31	61%
Threads of Fate	PSone	10	40	74%
Top Gear Rally 2	Nintendo 64	2	48	68%
Typing of the Dead, The	Dreamcast	6	50	71%
Valkyrie Profile	PSone	11	48	82%
Vanguard Bandits	PSone	9	46	72%
Wild Arms 2	PSone	8	42	76%
Winback	Nintendo 64	1	34	82%
Zombie Revenge	Dreamcast	2	44	73%

Spiele-Tests (Game Boy, Game Boy Color)

SPIEL	HEFT	SEITE	SPASS
24 Stunden von LeMans	8	29	4
4x4 World Trophy	7	19	1
All Star Tennis 99	2	90	5
Animorphs	12	31	3
Armorines	3	96	3
Army Men	6	35	2
Asterix – Auf der Suche nach Idefix	8	29	3
Attacke vom Mars	8	29	3
Austin Powers/Dr. Evil	9	31	5
Azure Dreams	7	19	4
Battletanx	7	19	3
Biene Maja Klatschmohnwiese	10	27	3
Billy Bob's Huntin'n'Fishin	7	19	3
Bomberman Quest	5	23	3
Bugs Bunny Crazy Castle 4	7	19	2
Caterpillar Construction Zone	8	29	3
Catz/Dogz	6	35	2
Croc	8	29	2
Cross Country Racing	7	19	3
Daikatana	12	31	2
Dancing Furby	6	35	3
Dinosaur	12	31	3
Donald Duck	12	31	5
Dragon Quest Monsters	5	23	5
Driver	7	19	5
Dschungelbuch	12	31	5
DSF Carl Lewis Athletics	11	33	4
DSF Fußball	5	23	5
DSF Fußball Manager	10	27	5
ECW Hardcore Revolution	5	23	2
Evil Knievel	1	101	4
F1 Racing Championship	12	31	3
F1 World Grand Prix 2	6	35	4
F-18 Thunderstrike	7	19	1
FIFA 2000	4	86	4
Game & Watch Gallery 3	6	35	4
GTA	1	101	3
GZSZ Quiz	9	31	1
Heroes of Might and Magic	10	27	5
Hot Wheels Stunt Track Driver	8	29	3
Hype: The Time Quest	10	27	4
Int. Track & Field	6	35	4
Int. Track & Field Summer Games	11	33	5
International Karate	5	23	4
ISS 2000	11	33	2
Janosch: Das große Panama-Spiel	5	23	3
Jay und die Spielzeugdiebe	9	31	3
Jeremy McGrath Supercross 2000	6	35	4
Knockout Kings	3	96	4
Konami GB Collection Vol.2	5	23	4
Konami GB Collection Vol.3	7	19	4
Konami GB Collection Vol.4	10	27	4
Laura & das Geheimnis der Diamanten	12	31	3
Lemmings	8	29	5
Magical Drop	10	27	3
Magical Tetris Challenge	5	23	4
Marble Madness	5	23	1
Mask of Zorro, The	5	23	2
Metal Gear Solid	6	35	5
Micro Machines 1&2 Twin Turbo	3	96	5
Microsoft Puzzle Collection	11	33	4
Missile Command	2	90	4
Mr. Driller	11	33	3
Ms. Pac-Man	1	101	5
MTV Sports Skateboarding	11	33	2
Muppets	6	35	3
Nascar 2000	10	27	2
NHL 2000	4	86	4
Papyrus	2	90	4
Perfect Dark	11	33	4
Pocket Racing	12	31	2
Pokémon Gelb	7	19	5
Pokémon Pinball	11	33	4
Pong	6	35	2
Pro Pool	9	31	4
Pumuckl im Geisterschloss	10	27	3
Puzzled	11	33	3
Rainbow Six	7	19	2
Rampage 2	6	35	1
Rayman	5	23	5
Ready2Rumble Boxing	6	35	3
Rip-Tide Racer	9	31	2
Road to El Dorado, The	10	27	3
Roland Garros French Open	9	31	4
Rugrats: Die Zeitreise	7	19	2
Rugrats: The Movie	1	101	2
Shamus	5	23	1
Soccer Manager	9	31	2
Space Invaders	1	101	4
Speedy Gonzales	5	23	2
Spider-Man	11	33	3
Spirou	6	35	4
Swing	6	35	5
Test Drive 6	9	31	1
Test Drive Cycles	11	33	2
Tiger Woods PGA Tour 2000	5	23	3
Tomb Raider	8	29	5
Tonky Raceway	7	19	2
Tony Hawk's Skateboarding	5	23	3
Toobin	8	29	1
Toonsylvania	8	29	2
Toy Story 2	5	23	2
Triple Play 2001	9	31	3
Turok 3	10	27	2
Tweety's High-Flying Adventure	12	31	3
UEFA Soccer 2000	9	31	3
Ultimate Paintball	7	19	1
Uno	12	31	4
Vegas Games	7	19	1
Wacky Races	8	29	4
Wario Land 3	6	35	5
WCW Mayhem	7	19	3
Wetrix	9	31	3
Wings of Fury	6	35	2
Winnie Puh	12	31	4
X-Men Mutant Academy	10	27	2
Yoda Stories	4	86	2

Handheld

THEMA	HEFT	SEITE
Hand(y)held: Spielen statt telefonieren	9	30
Memory Card für den Game Boy	2	90
Mobil mit 32 Bit: Gameboy Advance im Anmarsch	10	26
MP3-Musik erobert die Handhelds	8	28
Online-Spiele mit dem Handy: GeWAPpnet	12	30
Pocket Pikachu Color: Pikachu bekennt Farbe	3	96
Pocketstation-Offensive	1	100
Smart Com: Das Game-Boy-Büro	4	86
Windows CE: Spielend in die Porti-Zukunft?	7	18
Wonderborg: Die Bandai-Roboter kommen	6	34
Xploder GB: Die neue Schummelreferenz	5	22

Know-How

THEMA	SYSTEM	HEFT	SEITE
Bleem: Playstation-Spiele auf dem PC		4	90
Dream Connection Adapter	Dreamcast	10	86
Dreamcast in Verbindung	Dreamcast	2	104
Grenzenloser Dreamcast	Dreamcast	3	102
Importe auf dem Dreamcast	Dreamcast	8	86
Importspiele auf dem N64	Nintendo 64	9	86
IO-Port-Einbau selbst gemacht	PSone	2	104
Memory-FX Card: Der Speicherdoktor	Dreamcast	10	86
Mogeln mit Xploder 9000	Playstation	7	90
MP3 Smart DJ: MP3-Mogelei	PSone	5	98
Nexus 16M Spielstand-Hacker	Dreamcast	5	98
Playstation 2: Schnellstart	PS2	6	84
PSone: Schrumpfkur	PSone	12	88
PSX & N64 to USB: Pads an den PC		10	86
Second-Hand-Playstation	Playstation	11	88
Smart Joy 2: Konsolen-Pads am PC		4	90
Smart Link: USB MemCard-Adapter	Playstation	11	88
Total Control 2 & 3	Dreamcast	7	90
Tristar 64: NES-& SNES-Oldies auf N64	Nintendo 64	1	106
Xploder64-Update	Nintendo 64	6	84
Zubehör 2000: Nintendo 64	Nintendo 64	3	26
Zubehör 2000: Dreamcast	Dreamcast	4	50
Zubehör 2000: Universal-Zubehör	Multi	6	32
Zubehör 2000: PSone	PSone	2	30

Last Resort
Dreamcast-Tipps

SPIEL	HEFT	SEITE
4 Wheel Thunder	8	87
Armada	6	87
Blue Stinger	1	109
Bust a Move 4	9	88
Crazy Taxi	4	97
Crazy Taxi	5	101
Dead or Alive 2	6	86
Deep Fighter	10	97
Dragon's Blood	10	87
ECW Hardcore Revolution	5	105
F355 Challenge	10	89
Fighting Force 2	6	85
Fur Fighters	11	90
Hidden & Dangerous	11	90
Hydro Thunder	2	106
Incoming	1	109
Jimmy White's 2: Cueball	7	92
Mag Force Racing	10	88
Marvel vs. Capcom	4	93
Marvel vs. Capcom	5	100
Marvel vs. Capcom 2	6	85
MDK 2	6	91
MDK 2	7	91
Millenium Soldier	4	92
NBA 2K	4	92
NBA Showtime	2	107
NBA Showtime	3	104
NFL 2K	2	106
NFL Blitz 2000	1	107
NHL 2K	5	101
Nightmare Creatures 2	12	89
Rayman 2	9	87
Re-Volt	4	92
Slave Zero	5	100
Soul Fighter	3	105
Soul Reaver	4	93
Space Channel 5	12	90
Star Gladiator 2	3	103
Toy Commander	1	108

SPIEL	HEFT	SEITE
Trickstyle	1	107
UEFA Striker	4	91
UEFA Striker	5	99
Ultimate Fighting Championship	11	89
Vigilante 8: 2. Herausforderung	3	105
Virtua Tennis	11	89
V-Rally 2	9	88
Wacky Races	12	89
Wild Metal	5	100
Worms Armageddon	5	99
WWF Royal Rumble	12	89
Zombie Revenge	3	104

Last Resort Nintendo 64-Tipps

SPIEL	HEFT	SEITE
All-Star Baseball 2001	7	91
Armorines	3	103
Army Men: Sarge's Heroes	6	86
Army Men: Sarge's Heroes 2	12	91
Asteroids Hyper 64	5	99
Battletanx: Global Assault	8	88
Battlezone 64	10	87
Cyber Tiger	6	86
Destruction Derby 64	1	109
Excitebike 64	7	92
Excitebike 64	9	87
Gex 3: Deep Cover Gecko	1	109
Hot Wheels Turbo Racing	1	108
Indy Racing 2000	10	88
Int. Track & Field Summer Games	10	88
Lego Racers	1	107
Lego Racers	3	105
Mario Golf	1	108
Mario Party 2	12	90
Mario Tennis	11	90
NBA Courtside 2	2	105
NBA Showtime	3	104
NFL Quarterback Club 2001	11	90
Paperboy	2	106
Ridge Racer 64	5	101
Ridge Racer 64	7	93
Roadsters Trophy	4	92
Rocket: Robot on Wheels	4	91
Rush 2049	12	90
Supercross 2000	5	100
Tony Hawk's Skateboarding	6	86
Tony Hawk's Skateboarding	7	92
Top Gear Rally 2	5	101
Toy Story 2	8	88
Turok 3	11	91
Vigilante 8: 2. Herausforderung	3	105
Winback	2	106
Worms Armageddon	5	99
WWF Wrestlemania 2000	3	111
Xena: Talisman of Fate	3	104
Xena: Talisman of Fate	4	92

Last Resort Playstation-Tipps

SPIEL	HEFT	SEITE
24 Stunden von LeMans, Die	3	104
24 Stunden von LeMans, Die	4	91
4x4 World Trophy	8	89
Armorines	9	87
Army Men 3D	7	93
Army Men: Air Attack	4	93
Army Men: Sarge's Heroes	7	91
Battletanx: Global Assault	8	89
Box Champions 2000	5	99
Championship Motocross	1	109
Cold Blood	7	95
Colin McRae Rally 2.0	8	89
Colin McRae Rally 2.0	9	89
Colony Wars: Red Sun	9	88
Cool Boarders 4	3	103
Crash Team Racing	4	92
Cyber Tiger	3	105
Dave Mirra Freestyle BMX	12	91
Demolition Racer	2	105
Eagle One Harrier Attack	8	87
ECW Anarchy Rulz	11	91
ECW Anarchy Rulz	12	90
F1 Racing Championship	11	90
Fear Effect	6	85
Fighting Force 2	4	91
Final Fantasy 8	1	109
Front Mission 3	8	90
Frontschweine	10	88
Glover	8	88
Gran Turismo 2	3	105
Grind Session	10	89
GTA 2	1	113
Int. Track & Field 2	11	89
Jackie Chan's Stuntmaster	8	89
Jackie Chan's Stuntmaster	10	89
Killer Loop	3	104
Knockout Kings 2000	1	108
Lego Racers	3	105
Medievil 2	6	87
Medievil 2	7	93
Micro Maniacs	8	88
Millenium Soldier	7	93
Mission: Impossible	1	107
Moho	9	90
Muppet Race Mania	9	87
Nascar Rumble	6	85
NBA Live 2000	2	106
NBA Showtime	3	104
NCAA Football 2001	10	88
Need for Speed: Porsche	9	88
NFL Blitz 2001	12	90
NFL Gameday 2000	6	87
NFL Gameday 2001	11	91
N-Gen Racing	8	88
NHL 2000	4	93
NHL Rock the Rink	8	87
NHL Rock the Rink	9	87
Nightmare Creatures 2	10	89
No Fear Mountain Biking	4	92
Pac-Man World	1	109
Pong	4	91
Pop'n'Pop	1	108
R/C Stunt Copter	1	108
Rainbow Six	5	101
Road Rash Jailbreak	8	88
Roadsters	11	89
Rollcage Stage 2	6	87
Space Invaders	2	105
Spider-Man	11	91
Spider-Man	11	97
Star Wars Ep. 1: Die dunkle Bedrohung	1	107
Street Fighter EX 2 Plus	9	89
Street Skater 2	7	92
Supercross 2000	2	106
Supercross Circuit	5	99
Syphon Filter 2	6	87
Syphon Filter 2	7	93
Test Drive 6	2	105
Theme Park World	9	89
Thrasher	3	103
Thrasher	4	93
Tiger Woods PGA Tour 2000	10	89
Tiny Tank	6	87
TOCA World Touring Cars	12	91
Tomb Raider 4	2	107
Tomorrow never dies	2	111
Tony Hawk's Pro Skater 2	12	91
Tony Hawk's Skateboarding	1	109
Toshinden 4: Subaru	9	89
Trick'n Snowboarder	3	104
Triple Play 2001	6	85
Triple Play 2001	7	92
Urban Chaos	6	86
Vandal Hearts 2	6	85
Vigilante 8: 2. Herausforderung	3	105
War of the Worlds, The	2	106
WCW Mayhem	2	107
Worms Armageddon	5	99
Wu Tang: Shaolin Style	5	101
WWF Smackdown	5	101
Xena: Warrior Princess	1	108
X-Men: Mutant Academy	10	87

Game Buster Codes Playstation

SPIEL	HEFT	SEITE
4x4 World Trophy	7	95
Ace Combat 3	4	97
Armorines	8	90
Army Men 3D	6	91
Autobahn Raser 2	3	111
Championship Motocross	1	113
Cold Blood	10	97
Colin McRae Rally 2.0	8	90
Cool Boarders 4	5	105
Crisis Beat	11	97
Dino Crisis	1	113
Dragon Valor	9	90
Dune 2000	5	105
Eagle One Harrier Attack	5	105
ECW Anarchy Rulz	12	97
Ehrgeiz	5	105
Everybody's Golf	7	95
Evo's Space Adventure	10	97
Fantastic Journey	3	111
Fear Effect	6	91
Fighting Force 2	3	111
Galerians	9	90
Gauntlet Legends	10	97
Gekido	7	95
Ghoul Panic	7	95
Gran Turismo 2	4	97
Gungage	1	113
Hot Wheels	1	113
Hydro Thunder	7	95
Jackie Chan's Stuntmaster	8	90
Jade Cocoon	2	111
Jedi Power Battles	7	95
Jojo's Bizarre Adventure	8	90
Killer Loop	2	111
Marvel vs. Capcom	5	105
Medievil 2	7	95
Millenium Soldier	2	111
Mission: Impossible	1	113
N-Gen Racing	8	90
Parasite Eve 2	11	97
Pong	1	113
Radikal Bikers	9	90
Rainbow Six	2	111
RC Revenge	12	97
Ready2Rumble	2	111
Rescue Shot	8	90
Resident Evil 3	5	105
Resident Evil: Survivor	6	91
Road Rash Jailbreak	6	91
Rollcage Stage 2	6	91
Ronin Blade	3	111
Ruff & Tumble	2	111
Silent Bomber	10	97
Space Debris	4	97
Spyro 2	1	113
Star Ocean 2	8	90
Street Fighter EX 2 Plus	9	90
Street Scooters	12	97
Street Skater 2	6	91
Sydney 2000	12	97
Tarzan	2	111
Tenchu 2	12	97
Terracon	11	97
Tomb Raider 4	2	111
Tombi 2	9	90
Tombi 2	12	97
Toshinden 4	11	97
Vagrant Story	9	90
Warpath: Jurassic Park	3	111
Wipeout 3 Special Edition	10	97
X-Men: Mutant Academy	11	97

Game Buster Codes Nintendo 64

SPIEL	HEFT	SEITE
Box Champions 2000	3	111
Castlevania: Legacy of Darkness	6	91
Chameleon Twist 2	2	111
Mario Golf	1	113
Rayman 2	3	111
Ridge Racer 64	7	95
South Park Rally	5	105
Tony Hawk's Skateboarding	6	91

Player's Guides

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
Chase the Express	PSone	9	92
Colony Wars: Red Sun	PSone	4	94
Danger Girl	PSone	11	94
Discworld Noir	PSone	2	112
Dune 2000	PSone	4	96
Final Fantasy 8, Teil 3	PSone	1	110
Galerians	PSone	8	96
Grandia, Teil 1	PSone	5	102
Grandia, Teil 2	PSone	6	88
Jet Set Radio	Dreamcast	12	96
Koudelka	PSone	12	92
Parasite Eve 2, Teil 1	PSone	9	94
Parasite Eve 2, Teil 2	PSone	10	94
Perfect Dark, Teil 1	Nintendo 64	7	97
Perfect Dark, Teil 2	Nintendo 64	8	92
Resident Evil 3: Nemesis	PSone	3	112
Resident Evil: Code Veronica	Dreamcast	7	96
Syphon Filter 2, Teil 2	PSone	6	92
Syphon Filter 2, Teil 1	PSone	5	104
Tenchu 2	PSone	10	90
Tomb Raider 4, Teil 1	PSone	2	108
Tomb Raider 4, Teil 2	PSone	3	106
Turok 3	Nintendo 64	10	92
Vagrant Story	PSone	8	94

SECOND HAND

Leider hat der Platzmangel diesmal besonders kräftig zugelangt: Kurzfristig fiel knapp die Hälfte des Gebrauchtmarkts der massiven Spieleflut zum Opfer. Die knappe Restfläche geht somit zwangsweise nur an frühe Einsender. Bitte bedenkt auch sonst, dass nicht jede Kleinanzeige sofort berücksichtigt werden kann: Zwischen Erscheinungstermin und Anzeigenschluss liegen immer einige Wochen. *Euer Ulrich*

SUCHE

NINTENDO

Suche viele **RPG- und Strategie-Klassiker** für NES, Super Nintendo, Mega Drive und Playstation (u.a. Shining Force, Final Fantasy, Phantasy Star). Fax anfordern: Tel. 06505/445 (Gunnar)

Suche zuverlässigen Dealer, der mich mit **Nintendo64-NTSC-Titeln (us)** versorgt, die in Zukunft erscheinen. Außerdem suche ich eine Memory Card für Saturn. Tel. 0209/3595463, fulgore.corpse @de.dreamcast.com

SEGA

Suche für **Saturn**: Liquid Kids, Columns Collection, Sega Ages Mickey & Donald, Thunderforce Gold Pack1+2 und King of Fighters96 in gutem Zustand. Tausche z.B. gegen Dead or Alive etc. in 1A-Zustand. Tel. 06195/65665

Suche **Sonic Adventure** für Dreamcast, außerdem Dreamkey-Software, zahle gut. Tel. 0541/65857 (Thomas, ab 19 Uhr)

PLAYSTATION

Suche **Need for Speed1**! Biete 50 DM oder V-Rally2 oder Wipeout2097. Ruft an: Tel. 0043/(0)664/5416764

Für Playstation: **Bubble Bobble1 od. 2**, evtl. mit Rainbow Islands und Ego-Shooter. Suche außerdem Demo-CD mit Ace Combat3 (spielbar). Tel. 0043/(0)664/5416764

Suche für Playstation: Bubble Bobble (1 oder 2), evtl. mit Rainbow Islands, Ego-Shooter und Demo-CD mit **Ace Combat3-Demo**. Tel. 0043/(0)664/5416764

EXOTEN

Suche für **PC-Engine** das Tuning Kit und das Spiel Batman. Tel. 06303/6147

SONSTIGES

Suche **Zelda1-3 für CDi** und Zelda von Game & Watch, nur mit Hülle von 1989! Zahle für jedes Spiel 100 DM. Tel. 034651/3014 (Sven)

Suche **Videospielfreunde (ab 20)** im Raum PB, MS für gemeinsame Abende. Suche für NES: Gargoyle's Quest2 (us), für Mega Drive: Adapter Pal auf NTSC, Monsterworld4 (jp) u.a., ruft an! Tel. 05257/977442

Suche **nette Brieffreundin** zwischen 12-15, am besten in Bremen. Tobias Wilcke, Burchardstr. 39, 28217 Bremen

VERKAUFE

NINTENDO

Earthbound, Fire Striker, Brandish, Final F.3, Nosferatu, Shadowrun, Ultima2, New Horizons, Lord of Darkness, Y's3, Gaia + T-Shirt, Gengis Kahn2, Raiden, Uncharted Waters, LOD etc (alle US). Tel. 0441/5940803

Verkaufe **Nintendo64** + 2 Controller + Zubehör + 29 Spiele, z.B. Shadow Man, World Driver Championship für 600-700 DM nach Verhandlungsbasis. Tausche auch gegen Dreamcast (mit Spielen). Tel. 07131/486770 (Timo)

SEGA

Dreamcast-Spiel **ChuChu Rocket** unbenutzt, neuwertig für 40 DM. Dreamcast Mad Catz MC2 Lenkrad neu 80 DM. Tel. 0173/3158189, 07252/6195

Tausche, verkaufe, kaufe Spiele für Mega Drive, Super Nintendo, Saturn, Master System. Habe für Mega Drive Shining Force, Phantasy Star, Thunderforce, Musha Aleste, Landstalker, für Saturn Spiele ab 25 DM. Suche Rollenspiele für Super Nintendo. Tel. 06034/5865

Verkaufe **Radiant Silvergun** (Sega Saturn, jap) für 200 DM, Dreamcast-VGA-Box für 60 DM. Tel. 05682/730844 (ab 18 Uhr)

Dreamcast mit 1 Controller, Visual Memory und 4 Spielen zusammen für 400 DM. Tel. 0171/8845567 (ab 15 Uhr)

PLAYSTATION

Importspiele für Playstation: Lunar Silver Star Story Complete, Legend of Mana + Komplettlösung, beide zusammen 200 DM. Dreamcast: Sonic Adventure 50 DM, Street Fighter 3rd Strike (us) fast neu für 120 DM. Tel. 0174/6390020 (Mike Ninh)

EXOTEN

Verkaufe **Spiele für PC-Engine, Turbo Duo**, z.B. Time Cruise2, Puzznic, Parasol Stars, Bonk3, Nectaris, Gradius2. Habe Konsole zum Abspielen von Platinen. Suche Multinorm-Mega-CD. Suche für Playstation FF Tactics, Parasite Eve1, Chrono Cr., Legend of Mana Tel. 0174/2527821

Für PC: Ego-Shooter, 22 SNES-Spiele, 60 Playstation-Spiele, 1000 DM oder einzeln. 25 Saturn-Spiele zusammen 350 DM oder einzeln. N64-Spiele, auch Spiele für Game Boy, Game Gear, NES, Mega Drive, 32X, Mega-CD, alles neuwertig, tausche auch. Tel. 0171/8411806

OLDIES

Verkaufer **Spiele für Atari VCS 2600**: Raritäten wie River Raid2, H.E.R.O. gegen Höchstgebot! Demon Attack, Phoenix, Dig Dug, Berzerk, Zaxxon, Adventure, Pac-Man, Jungle Hunt, Frogger, Space Invaders, ca. 20 weitere Klassiker! Preis nach Vereinbarung Tel. 06331/44791 (Markus)

SONSTIGES

Verkaufe **Mega Drive mit 22** Spielen, Saturn mit 20 Spielen, Game Gear mit 20 Spielen, Mega-CD mit 23 Spielen, Master System mit 26 Spielen oder tausche gegen Exoten-Konsole(n). Suche Neo Geo Pocket + Spiele, Preis nach Gebot. Tel. 04202/637279, 0173/4148185

Auf meiner Webseite finden Nintendo-Fans alles, was das Herz begehrt vom Chat bis zum Voting. **http://nintendofans.de.vu**

Verkaufe Spiele + Zubehör ab 20 DM für Atari, Mega Drive, Master System, Saturn, Game Gear, 32X, Dreamcast, Panasonic 3DO, NES, Super Nintendo, Nintendo64, Playstation (viele Sammlerstücke). Tel. 0231/463961, 0171/4880281

Verkaufe, tausche **Spiele für Sega- und Nintendo-Konsolen**. Habe ca. 500 Spiele, z.B. Populous (jap), El Viento, Magical Hat, Aero Busters, Gynoug, Chrono Trigger (jap). Suche Lunar1+2, Shining Force CD (PAL). Tel. 04202/637279, 0173/4148185 (Stefan)

30 RPGs: Mega Drive: Shining Force, Faery Tale; 3DO: Death Keep, Slayer; Master Systen: Ultima, Y's; MegaCD: Dungeon Master2, Dungeon Explorer; NES: Dragon Warrior3, Kings Knight; Saturn: PTD2 und vieles mehr. Tel. 0170/2441025 (Wochenende od. Mailbox)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Einfach ausschneiden und einsenden an: Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 5,50 DM in bar oder in Briefmarken beilegen.

Name, Vorname | Straße, Nr. | PLZ, Ort

Ort | Datum | Unterschrift

BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.

ABONNIEREN und ABKASSIEREN

Jetzt neu:
Wirbst du einen Abonnenten, schicken wir dir eine von drei tollen Prämien für deine Konsole!

Prämie 1



PRÄZISE DIGITALSTEUERUNG DURCH MIKROSCHALTER-TECHNOLOGIE
EXTRA VIBRATIONSEFFEKT
TURBOFEUER FÜR ALLE TASTEN

Prämie 2



BESTE RGB-BILDQUALITÄT
EINFACHE INSTALLATION
VOLLSTÄNDIG KOMPATIBEL

Prämie 3



1 MB LINEAR
498 SPEICHERPLÄTZE

Ganz einfach: Wirbst du einen neuen Abonnenten für die MAN!AC, bekommst du von uns eine der oben genannten Prämien. Diese erhälst du sofort, wenn der neue Abonnent seine Abo-Rechnung gezahlt hat.

Der neue Abonnent spart ebenfalls: Statt 70,80 Mark (12 MAN!ACs am Kiosk) zahlt er nur **60,80 Mark** › ein ganzer Zehner weniger!

ABO-HOTLINE
089/85709145

Abo per email
maniac@pan-adress.de

Abo per Fax
089/85709131

Abo im Internet
www.maniac-online.de

Abo per Post
Coupon einsenden an:

PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

DIE PRÄMIE BITTE

ICH habe einen neuen Abonnenten geworben und möchte eine der drei Prämien bekommen. Sobald der Abonnent (nebenan ausfüllen) gezahlt hat, geht mir diese schnellstens zu.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

Folgende **Prämie** habe ich ausgewählt:



PALM-PAD für Playstation. Neben präziser Digitalsteuerung und starkem Vibrationseffekt überzeugt das Palm Pad durch sein edles Design.



SCART-Kabel für Dreamcast Sinnvolles Zubehör für optimale Bildqualität, das dem Gerät serienmäßig leider nicht beiliegt.



Memory Card für Nintendo 64 Der Renner unter den Memory Cards: Mit 498 Speicherplätzen (1 MB linear) bestens ausgerüstet für umfangreiche Spielstände.

DAS ABO ZU MIR

JA! Ich will MAN!AC für mindestens ein Jahr abonnieren (60,80 Mark). Das Abo verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis 6 Wochen vor Ablauf bei pan-adress (Adresse nebenan) kündige.

ABO 1/01

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE

2. UNTERSCHRIFT KENNTNISNAHME DES WIDERRUFSRECHTS

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

GEGEN RECHNUNG

BEQUEM PER BANKEINZUG

WENN ICH PER BANKEINZUG ZAHLE:

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT



Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an sf@maniac-online.de

Phrasendreschen

Mir geht's um die vollkommen überstrapazierte Phrase 'Software sells Hardware'. Wirklich bei jeder neuen Konsole kann man schon Wetten abschließen, wann MAN!AC & Co. mit dem Satz daher kommen. Eines steht dabei für mich seit der Playstation-Einführung fest: Dieser Satz macht so viel Sinn wie der sprichwörtliche Kühlschrank in der Arktis.
Gehn wir mal in die Materie: Ursprünglich kam der Ausspruch aus der Zeit des Mac-Launches. Während auf IBM und Kompatiblen alle Anwendungen liefen, die man glaubte zu brauchen, war der teurere Mac von Anwendungsnotstand gezeichnet. Da half auch die Werbung nichts. Selbst ein niedrigerer Preis hätte wenig Effekt gezeigt.
Machen wir den Zeitsprung ins Jahr 1994/1995: Saturn und Playstation kommen auf den Markt. Während Sony über mächtige Partner wie Namco verfügt, ist Sega ein exzellenter Eigenentwickler. Ein spielerisch einwandfreies "Virtua Fighter" wurde vom grafisch besseren "Tekken" ausgehebelt, das wiederum vom Remix des ersteren gekontert wurde. Ein "Ridge Racer" bekam mit "Daytona USA" eine entsprechende Antwort. Softwaretechnisch konnten sich anfänglich beide Systeme nichts nehmen, der Preis war unter Berücksichtigung, dass der Saturn auch ohne Memory Card speichern konnte, relativ gleich. Dennoch verschwand das eine System nach zweieinhalb Jahren aus Europa, während das andere 1996 endgültig die Weltherrschaft an sich riss. Und obwohl das Softwarekontingent mehr oder minder ausgeglichen war, droschen die Experten die Phrase 'Software sells Hardware'.
Jetzt kommt Ihr beim Dreamcast wieder mit dem Sprüchlein daher, das seine Unrichtigkeit ja schon beim Saturn bewiesen hatte. Wäre das Thema wie früher den 'Videogame-Fetischisten' vorbehalten, hätte es noch Wahrheitsgehalt. Aber in Zeiten einer Playstation in jedem vierten Haushalt braucht man nur zwei Dinge: Werbung (sowohl TV usw., als auch Titel wie "Tomb Raider" – Qualität egal) und einen guten Preis.
Da Bill Gates erstes wie zweites bieten kann (der lacht sich scheckig, selbst wenn die X-Box unter Preis verkauft wird), solltet ihr mal etwas kritischer in die Zukunft sehen und nicht die Aussichten einer Konsole aufgrund der Qualität und Quantität der Software mit dem abgedroschenen und unrichtigen 'Software sells Hardware' analysieren. Der Ottonormaleinmalinderwochezocker bestimmt, was wir daddeln dürfen. Gute Software in allen Ehren – aber wenn man sich anschaut, was die Leute zum Teil für Schrott spielen und lieben, sollte man ins Grübeln kommen.

Richard Strobel, via E-mail

Dass reichlich Werbung und niedriger Preis das Fundament des Massenmarkterfolgs darstellen, wollen wir nicht bestreiten. Aber an der Feststellung, dass ein wie auch immer geartetes Softwareangebot entscheidend für den Erfolg einer Konsole ist, lässt sich einfach nicht rütteln. Nehmen wir das Beispiel Nintendo: Das N64 wäre schon längst dahingeschieden, wenn es die Pokémon-Spiele nicht gegeben hätte. Nintendo hätte Werbung in riesigem Maßstab machen können, ohne diese Software wären im Jahr 2000 niemals so viele N64-Geräte verkauft worden – ganz zu schweigen vom massiven Erfolg des veralteten Game Boys. Abgesehen davon wirst Du in der MAN!AC immer Analysen finden, die tiefgründiger und vielfältiger sind als der von Dir kritisierte Satz.

Unnötige Anfrage

Da ich mir eine PS2 kaufe und darauf meine PSone-Sicherheitskopien spielen möchte, suche ich einen Mod-Chip. Könnt ihr mir da weiter helfen?

Anonymer Raubkopierer mit Hotmail-Adresse

Wir sind ja fadenscheinige Anfragen bezüglich Mod-Chips gewohnt, unverschämte Mails wie die obige sind aber doch eher selten. Leute, es gibt keine 'Sicherheitskopien' von Spielen; wer zu dumm ist, seine CDs pfleglich zu behandeln, soll mit Lego spielen. Und wer raubkopiert, kann von uns keine Hilfestellung erwarten.

Kabelkunde

Wie viele andere Gamer warte ich jetzt schon ganz sehnsüchtig auf die neue PS2. Ganz 'heiß' bin ich vor allem auf die Möglichkeiten, welche mir die PS2 offeriert. Dolby-Digital- oder DTS-Ton, alles auf einer DVD. Jetzt meine Frage: Sony bringt meines Wissens lediglich ein Scartkabel raus. Also benötige ich ein spezielles optisches Digitalkabel sowie ein S-Videokabel, um Klang und Ton in bester Qualität genießen zu können. Woher bekomme ich so etwas? Gibt es bereits einen Hersteller, der sowas in Deutschland auf den Markt bringt? Soweit ich weiß, tut dies in den USA die Firma Monster-Cable. In Deutschland auch?

Harry, via E-mail

Von Sony wird in den nächsten Wochen (Termin steht noch nicht fest) ein RGB-Scart-Kabel erscheinen – allerdings zu einem recht hohen Preis von ca. 80 Mark. Mit den RGB-Strippen diverser Fremdhersteller erreichst Du dieselbe Bildqualität auch für weniger Geld. Lichtleiterkabel gibt es in allen Elektronik-Märkten – je nach Länge musst Du dafür 40 Mark und mehr löhnen. Mehr Infos zum Thema Heimkino mit PS2 erfahrt Ihr ab Seite 20 im Aktuell-Teil.

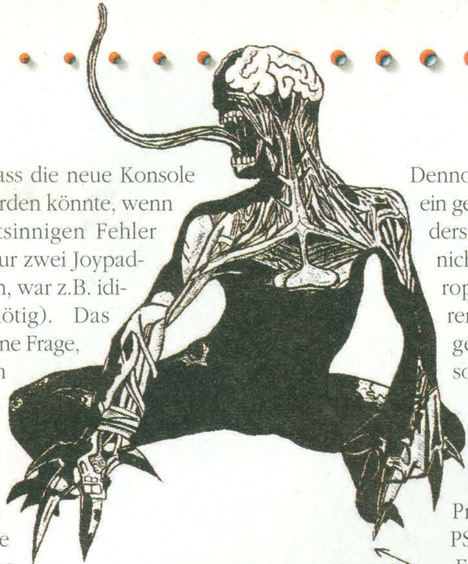
UPDATES & ERRATA



MEA CULPA: Einigen Lesern ist es aufgefallen, uns hat es einen hochroten Kopf beschert: Natürlich ist das "Legend of Zelda: Majora's Mask" ein Nintendo-64-Spiel, auch wenn der Fazitkasten als System 'Playstation' angibt. Der Verursacher Colin wurde mit RAM-Pak-Entzug nicht unter drei Monaten bestraft.
UPDATE: Dreamcast-Besitzer müssen sich vor allem beim französischen Hersteller Ubi Soft in Geduld bzw. Verzicht üben. So wurden diverse Projekte für die Sega-Konsole gestoppt (z.B. "Arcatera", "El Dorado", "V.I.P."); Titel, die besonderes Augenmerk auf eine Internet-Mehrspieler-option legen ("POD 2", "Speed Devils Online"), sind auf einen unbestimmten Zeitpunkt verschoben.

Preisfrage

Da ich mir die letzten paar Ausgaben das ewige Hin und Her der Playstation-Freunde bzw. -Feinde anschauen musste, beschließe ich, Euch auch eine Mail zu schreiben, die meinen individuellen Standpunkt vertritt. Als ersten und wahrscheinlich hauptsächlichen Grund für all diese Diskussionen nenne ich mal den sehr hoch angesetzten Preis von 870 Mark. Ob DVD-Player oder nicht, der Preis ist jenseits der allgemeinen Schmerzgrenze; auch hat Sony zu meiner Verwunderung nicht vor, diesen in der darauffolgenden Zeit zu lockern. Somit werden auch die Leute enttäuscht, die sich die Konsole ursprünglich sowieso nicht hätten kaufen können, und auf einen allmählichen Preisverfall gehofft hatten.
Aber warum berichtet Sony dann, sie hätten zusätzliche Fabriken aus dem Boden gestampft, um eine massive Zahl an Konsolen herzustellen und damit den Einzelpreis zu verringern? Sehr deutlich wird das beim jetzigen Preis nicht! Außerdem ist die Stückzahl zur Veröffentlichung in USA und Europa um ca. 40 Prozent reduziert worden, wenn meine Quellen richtig sind.
Ebenfalls frage ich mich, was im Herbst 2001 passieren wird, wenn X-Box und Game Cube erscheinen, zumal der Verkaufspreis für die X-Box trotz höheren System-Spezifikationen nicht die 300-Dollar-Marke überschreiten soll. Ich glaube nicht, dass dann noch jemand 870 Mark für Sonys Konsole bezahlen will, trotz DVD-Fähigkeit. Ich will aber nicht die Konsole an sich kritisieren. Die Playstation war ein richtiger Verkaufshammer,



und ich glaube, dass die neue Konsole auch ein Erfolg werden könnte, wenn Sony keine leichtsinnigen Fehler macht (die Idee, nur zwei Joypad-Slots zu verwenden, war z.B. idiotisch und unnötig). Das Potenzial hat sie ohne Frage, fehlen nur noch Spiele auf ihrem Niveau.

Der eingebaute DVD-Player ist meines Erachtens ein Schritt in die richtige Richtung, auch weil ich selbst noch keinen besitze. Aber wenn der Verkaufspreis dadurch in höher gelegene, für viele nicht zu bezahlende Sphären hinaufschießt, bezweifle ich einen Boom am 24. November. Natürlich hat ein integrierter DVD-Player seinen Preis, aber viele wollen die PS2 eben nur als das, was sie hinter der Fassade eigentlich ist – eine Konsole. Das sollte Sony auf der Suche nach einem optimalen Preis berücksichtigen. (...)

Ich denke, dass ich mir die PS2 kaufen werde; jedoch sicher nicht bei Veröffentlichung und auch später nicht, solange der Preis nicht ein wenig akzeptabler geworden ist und die Spiele überhaupt den Kauf der Konsole wert sind – was im Moment ja wohl nicht der Fall ist. Meiner Meinung nach muss sich da noch was tun...

PS: Hab' noch ein selbstgezeichnetes Bild beigefügt. Ich gebe zu, die Vorlage entspringt einem bereits vorhandenem Renderbild, jedoch habe ich es sauber und aufwändig nachgezeichnet und Muskeln und Sehnen ergänzt.

Andreas Hjelset, via E-mail

Danke erstmal für Deine Zeichnung. Wir freuen uns immer über Eure kreativen Ergüsse – sei's auf Papier oder als digitales Bild. Zu Deiner Meinung über Sonys PS2-Politik muss man allerdings ein paar Dinge richtig stellen. Die Kapazitäten bei der Herstellung wurden sicher nicht erhöht, um einen niedrigeren Preis zu realisieren. Es ging ganz einfach darum, genügend PS2s herzustellen und gleichzeitig die Produktion von PSones am Laufen zu halten. Da es trotzdem wegen fehlender Bauteile zu geringe Stückzahlen waren, wurde die Liefermenge in den USA auf 500.000 halbiert (die prompt in Nullkommanichts verkauft waren). Und dass spätestens zur Veröffentlichung der Microsoft- und Nintendo-Systeme der PS2-Preis auf ein konkurrenzfähiges Niveau fallen wird, sollte eigentlich logisch sein.

PR-Frage

Als ich den Leserbrief von Karsten aus Dessau zum ersten Mal gelesen hatte, dachte ich eigentlich zunächst: Was für ein Spinner. Erstmal gibt er selbst zu, keine Dreamkiste zu besitzen und kann sich somit auch nicht wirklich ein qualifiziertes Urteil über die Spiele auf dieser Konsole bilden; denn das einzige, was der Kiste nun wirklich nicht fehlt, sind geniale Spiele (von Fußball mal abgesehen). Hinzu kommt, dass er sich mit seiner Festlegung auf die 'genial unterstützte' X-Box – eine Konsole, von der nicht mal der Hersteller weiß, wie sie mal aussehen soll – quasi selbst disqualifiziert.

Dennoch denke ich, dass dieser Brief ein generelles Problem von Sega wiederspiegelt. Sega schafft es einfach nicht, sich anständig auf dem europäischen Markt zu positionieren. Der Grund dafür liegt weniger in der Qualität der Spiele, sondern vor allem in der fehlenden Marketingpower. Spiele – ob genial oder nicht – verkaufen sich nun mal nicht von alleine. Während alle Welt, samt Print- und Fernsehmedien, der PS2 entgegenfiebert, erfährt der Endkunde vom Dreamcast erst, wenn er am Kaufhausregal davorsteht. Abschließend noch etwas zum 'Konsolenkampf': Ich denke, dass sich Dreamcast und Gamecube vor allem in bestimmten Sparten etablieren und zukünftig auch entsprechend vermarktet werden – sei es nun als Freak-, Zweit-, Kinder- oder Sonstwas-Konsole. Der eigentliche 'Kampf' um die breite Masse wird sich aber zwischen X-Box und PS2 entscheiden. Ganz einfach, weil Sony und Microsoft die dicksten Ellenbogenschützer haben, um sich in diesem erwachsen gewordenen Markt noch durchzusetzen.

Marc Schröder, Hannover

Die Problematik fehlender Werbung für eine Konsole hatten wir in der MAN!AC ja schon öfters diskutiert – dass wirklich viel von einer breiten Marketingkampagne in den Massenmedien abhängt, sehen wir momentan am PS2-Hype. Besonders die 'objektive' Berichterstattung in Nachrichten- und Sondersendungen im TV und Radio trägt dazu bei, dass sich auch beim Normalverbraucher die Marke PS2 ins Hirn hämmert. In diesem Sinne könntest Du mit Deiner Vorhersage, der Kampf um die Masse würde nächstes Jahr zwischen Sony und Microsoft ausgetragen werden, recht haben. Denn diese zwei Firmen haben die Publikumsmedien fest im Griff.

Wunschdenken

Ich lese Euer Magazin schon seit einiger Zeit. Ich besitze ein N64, bin aber auch anderen Konsolen nicht abgeneigt und ich finde, Ihr macht Euren Job sehr gut. Nun aber zu meinen Fragen:

Im Zuge des Generationswechsels der Konsolen können diese ja auch immer höhere Auflösungen darstellen. Da ich gehört habe, dass ein normaler Fernseher nur eine Auflösung von 640 x 480 Pixeln darstellen kann, würde ich gerne wissen, welche Fernseher eine höhere Auflösung hinbekommen, wie sie heißen und was sie ungefähr kosten.

Ich wäre Euch sehr dankbar, wenn Ihr mir da weiterhelfen könntet, denn Weihnachten steht vor der Tür und ich weiß nicht, was ich mir wünschen soll.

Jean-Philippe Herzog, Hilden

Dein Weihnachtswunsch wird leider nicht in Erfüllung gehen, denn bei uns kannst Du im Moment keine Fernseher kaufen, die zu höherer Auflösung fähig sind. Das liegt daran, dass die Geräte nun mal hauptsächlich fürs Fernsehen gedacht sind, und die europäische TV-Norm PAL nur 576 sichtbare Zeilen verwendet. In den USA, wo bereits hochauflösende HDTV-Sendungen ausgestrahlt werden, ist man da schon weiter.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), David Mohr (dm), *Freie Mitarbeiter:* Ulrich Steppberger (us), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac-online.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (3,63 DM/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709145
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer, Gaby Frank
Titelmotiv: "Shenmue" © Sega
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky,
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

Playstation-Doktor

Für Import- und Zubehör-Fans hat die alte Playstation auch in Zeiten von PS2 und PSone noch nicht ausgedient: Wer sich per Link duellieren möchte, die PC-Verbindung der Mogelmodule schätzt oder seine Importspielsammlung pflegt, kommt an der Ur-Konsole nicht vorbei.

Der Kauf eines Playstation-Originals per Kleinanzeige oder Ebay konfrontiert mit den typischen Hardware-Alterserscheinungen. Kein Problem für Bastler, denn die Playstation ist modular aufgebaut und lässt sich deshalb leicht instand setzen: Defekte Komponenten repariert Ihr mit unseren Kniffen oder Ihr wechselt sie einfach aus. Kaputte Konsolen ersteht Ihr für zehn bis 25 Mark, sie dienen Euch als kostbares Ersatzteillager. Mit geschickten Fragen erkennt Ihr schon am Telefon den Defekt und ergattert so Hardware, die sich mit wenig Aufwand wieder restaurieren lässt. Fragt immer nach dem Alter der Konsole: Eine sechs Monate alte Playstation besitzt z.B. ein zuverlässiges CD-Laufwerk – als einzelnes Ersatzteil kaum aufzutreiben und rund 100 Mark teuer.



Abstecken und Austauschen: Alle Komponenten der Playstation sind mit Flachbandkabeln und Steckerleisten verbunden.



Kontaktspray, Kreuzschraubenzieher, Wattestäbchen und eine 220V-Sicherung: Mit diesem Set habt Ihr die Playstation im Griff.



Totalausfall: Was sich am Telefon wie ein hoffnungsloser Fall anhört, ist oft mit wenigen Handgriffen repariert. Passiert nach dem Anschalten der Konsole gar nichts, liegt der Fehler beim Netzteil: Im Optimalfall ist nur die Sicherung nahe der Netzbuchse durchgebrannt, der Ersatz kostet im Elektrofachhandel rund eine Mark. Ein kaputtes Netzteil erkennt Ihr dagegen an den schmierigen, verformten Kondensatoren: Bei Überspannung platzen diese Bauteile oben auf und die (giftige!) Kühlflüssigkeit entweicht. In diesem Fall wechselt Ihr die Netzplatine aus und säubert mit Wattestäbchen die Linse des CD-Laufwerks, die durch die Kühlflüssigkeit beschlägt. Die Hauptplatine bleibt bei einem Überspannungsschaden in der Regel heil.

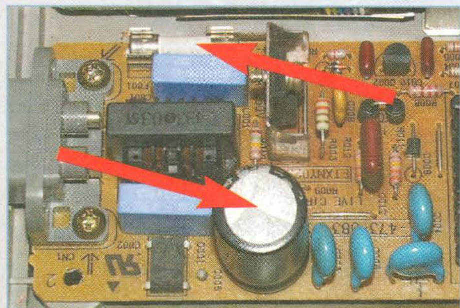
Motorschaden: Ruckelnde FMV-Sequenzen, Stotter-Sound und Ladefehler sind die häufigsten Probleme bei gebrauchten Playstation-Konsolen. Der Laser verstellt sich und der CD-Motor leiert aus, denn das Laufwerk wurde ursprünglich für den Single-Speed-Einsatz entwickelt. Bei der ersten Playstation-Serie (SCPH-100X) könnt Ihr den Laser per Hand justieren (MAN!AC 7/98). Wenn das nicht hilft, müsst Ihr das Laufwerk auswechseln.

Anschlusspanne: Als 'leicht defekt' wird eine Playstation bezeichnet, bei der Probleme mit Memcard-, Joypad- und Parallelport auftreten. Hier handelt es sich meist um verdreckte oder oxidierte Pins, die Ihr mit einem Kontaktspray (zehn Mark) und Wattestäbchen säubert. In besonderen Härtefällen lassen sich Joypad- und Memcard-Slots auch von der Hauptplatine trennen und auswechseln.

Fazit: Wer geschickt einkauft, bastelt sich aus ein bis zwei Totalschäden und einer halbwegs intakten Konsole eine neuwertige Playstation und zahlt dabei 60 bis 80 Mark. Auch um Eure bestehende Konsole am Laufen zu halten, ist der Kauf einer kaputten Playstation oft die billigste Lösung. Ihr müsst nur sicher stellen, dass die benötigten Komponenten bei der Ersatzteilkonsole intakt sind. *rp*



Bei Anschlusschwierigkeiten spült Ihr den verdreckten Port kräftig mit Kontaktspray aus



Das Netzteil: Oben seht Ihr die Sicherung (220 V), unten den Kondensator, der bei Überspannung an der Oberseite aufplatzt.

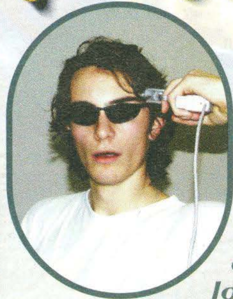
Importspiele ohne MOD-Chip

BOOT-CD FÜR DREAMCAST: Wer Spieleperlen aus Fernost oder den USA auf seinem PAL-Dreamcast spielen möchte, musste sich bislang einen MOD-Chip in die Konsole löten und damit auf Garantieansprüche verzichten. Damit ist nun Schluss, denn mit dem Importadapter DC-X von Blaze bleibt Eure Konsole unangetastet. Der DC-X ist keine Hardware-Erweiterung, sondern eine Boot-CD: Legt die Scheibe in Euren Dreamcast, schaltet die Konsole an und wechselt nach dem Boot-Vorgang den DC-X gegen ein beliebiges Importspiel aus. Action-Replay-Mogler starten dagegen mit der Schummel-CD und Wechseln dann zwei mal.



MODUSMENÜ: Neben dem Länderschutz kümmert sich der DC-X auch um anfallende Probleme mit der TV-Verbindung. Einige Spiele wie „Vampire Chronicles" und „Pop'n Music" verweigern die Zusammenarbeit mit dem RGB-Kabel: Per Knopfdruck wählt Ihr zwischen VGA-, RGB- sowie HF-Modus und gaukelt damit dem Importspiel vor, dass ein kompatibles Kabel angeschlossen ist. Um Flacker- und Bildlageproblemen vorzubeugen, dürft Ihr obendrein zwischen PAL- und NTSC-Videomodus wählen. Dies ersetzt den Schalterumbau. Der DC-X ist mit allen Dreamcast-Konsolen kompatibel, ermöglicht also auch das Zocken von PAL-Spielen auf Importkonsolen. Das praktische Zubehör kostet im Fachhandel 30 Mark.

LAST RESORT



Hey! Unglaublich! Ich bin tatsächlich noch vor Redaktionsschluss fertig geworden! Nach zwei durchwachten Nächten im Dienste der Tipps und Tricks sehe ich jetzt zwar überall kleine grüne Mützenzwerge und brüllende Dinosaurier, aber ich hoffe, dass meine angesammelten Videospielweisheiten wenigstens dem einen oder anderen von Euch eine schlaflose Nacht ersparen! **Euer Max**

F355 CHALLENGE



Bonusstrecken: Acclaim macht die Träume aller Auto-Fetischisten wahr: Endlich auf den Ledersitzen eines Ferrari Platz nehmen und ungestraft heizen, was das Zeug hält. Allerdings ist die Simulation knackig schwer, zum Glück gibt es ein paar Cheats, die Euch so manche Mühe ersparen.

Neben den normalen Strecken gibt es ein paar Bonuskurse, die mit Passwörtern zugänglich werden. Vorher müsst Ihr aber das passende Menü aufrufen. Begebt Euch dazu in den Optionsbildschirm und haltet **X+Y** gedrückt. Nun erscheint eine zusätzliche Zeile für Passwörter, die Ihr anwählt. Mit den unten aufgelisteten Codes könnt Ihr jetzt vier kernige Zusatzstrecken befahren. Achtet beim Eingeben auf Groß- und Kleinschreibung.

CinqueValvole:
Fiorano
DaysofThunder:
Atlanta
LiebeFrauMilch:
Nürburgring
KualaLumpur:
Sepang



Wenn Ihr auf Groß- und Kleinschreibung geachtet habt, könnt Ihr den legendären Ring freischalten.

KOUDELKA

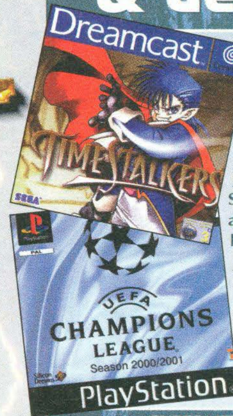


Quicksave: Nervt Euch die unbarmherzige Speicherpolitik in Koudelka? Mit diesem Trick könnt Ihr an fast jeder Stelle des Spiels unter dem Namen 'Temporär' Euren Spielstand sichern. Wenn am unteren Bildschirmrand der Name des Raumes erscheint, in dem Ihr Euch gerade befindet, dürft Ihr das Spiel via ●-Taste speichern.

Die Sacnoth-Klinge: Wenn Ihr die wohl mächtigsten Waffe im Spiel besitzen wollt, müsst Ihr am Ende der dritten CD den Dämon besiegen. Geht hierzu gut trainiert zurück in die Kathedrale und nach Norden bis Euch der Dämon angreift. Habt Ihr diesen besiegt, bekommt Ihr von einer der Statuen im Park das riesige Schwert verliehen.

Die schwarze Katze: Ihr steht ganz am Ende des Spiels und könnt es nicht lösen, weil Euch der magische Anhänger fehlt? Keine Angst, es ist noch nichts verloren! Auf einem der letzten Stege an der Außenseite des brennenden Turms versteckt sich die schwarze Katze. Sucht und besiegt sie, um den Anhänger zu erhalten.

Mitmachen & Gewinnen



HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?
Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In dieser Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiele für Dreamcast und Playstation unter die Leute. Heute locken Take 2s "UEFA 2000/2001" und Segas "Time Stalkers"!
Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10 - 86415 MERING

BANGAI-O



Cheatmenü: Ihr seht also gerne dabei zu, wie sich gewaltige Ballerspiel-Endgegner in ihre Bestandteile auflösen, habt aber keine Lust, ihren Geschossen auszuweichen? Dann ist das geheime Cheatmenü in Bangai-O Eure letzte Rettung. Hier lassen sich bequem Mogeleien wie z.B. Unverwundbarkeit einstellen. Scrollt beim Eingeben des Namens ans Ende der Liste und wählt **3 Groundhogs** aus. Jetzt erscheinen im Optionsmenü die Worte "Secret Garden", die Euch zu den Cheateinstellungen führen.

NHL 2001



Spieler mit der Nummer 99: Um ein Trikot mit der begehrten Nummer 99 zu erstellen, erschafft Ihr einen neuen Spieler und benennt diesen nach dem Hockey-Idol 'Wayne Gretzky'. Noch könnt Ihr die Trikotnummer nicht beeinflussen. Speichert erst das Spiel ab und begebt Euch zum 'Edit-Player'-Bildschirm. Jetzt könnt Ihr der Spielfigur jede beliebige Rückennummer aufdrücken – auch die 99!

Stars auf Kufen: Einige lustige Gestalten könnt Ihr aufs Eis locken, wenn Ihr neu erstellten Schlittschuhläufern bestimmte Namen gebt. Ein hammerhartes Ergebnis erzielt Ihr beispielsweise mit der Eingabe des Wortes **Hammer**. Wer dagegen unter dem Pseudonym **Bruce Willis** das Stadion betritt, müsst Ihr schon selbst herausfinden...

Zelda: Majora´s Mask



FLASCHEN-FUNDE: Link kann bis zu sechs auffüllbare Flaschen mit sich herumtragen. Wir sagen Euch, wie Ihr an die nützlichen Gefäße herankommt:

Flasche 1: Besorgt der kranken Hexe im südlichen Sumpf die nötige Medizin.

Flasche 2: Vollendet Romanis Notizbucheintrag, um die milchgefüllte Flasche zu erhalten.

Flasche 3: Gewinnt das Goron-Rennen für eine Flasche mit Goldstaub.

Flasche 4: Gewinnt das Biber-Rennen. Benutzt den Enterhaken, um über den Wasserfall zu gelangen, wo dieses stattfindet.

Flasche 5: Erfüllt die Mini-Aufgabe auf dem Friedhof.

Flasche 6: Vollendet den Notizbucheintrag von Madame Aroma, um die letzte Flasche zu erhalten.

LEICHT VERDIENT: Außerhalb Unruhstadt begebt Ihr Euch Richtung Milchstraße; in der Nähe der Bäume werdet Ihr von einem Geier angegriffen, der es auf Euer Gut abgesehen hat. Besiegt Ihr diesen, erhaltet Ihr zur Belohnung 200 Rupien. Das Geld könnt Ihr in der Bank deponieren, und dann erneut gegen den Geier antreten. Wiederholt den Vorgang, so oft Ihr wollt.

ZEITLOSE MELODIEN: Auch in seinem neuen Abenteuer nutzt Link die Ocarina, um den Lauf der Zeit zu beeinflußen. Für einen Reise, die ihn zwölf Stunden in die Zukunft führt, spielt Ihr folgende Melodie:

C→ C→ A A C↓C↓

Um die Zeit zu verlangsamen und Link dennoch gewohnt schnell bewegen zu können, trällert Ihr diese (spielt sie nochmal, um zur Normalität zurückzukehren):

C↓A C→ C↓A C→

DINO CRISIS 2



Die Platinkarte: Nie mehr den Albtraum erleben! Wer von Euch in Zukunft nicht mehr ohne Munition einem Raptor gegenübertreten will, hat die Möglichkeit, sich ein nie versiegendes Munitionsdepot zu verdienen. Ihr müsst lediglich einmal das Spiel regulär knacken und dabei alle Dino-Files einsammeln. Bei Euren Save-Games erscheint jetzt die Platin-Karte. Ihr habt unendliche Munition!

Dino-Collosseum: Das geheime Dino-Collosseum öffnet seine Pforten ebenfalls nach einmaligem Durchspielen. Jetzt könnt Ihr in der Arena blutige Urzeit-Duelle austragen! Mit euren 'Extinct'-Punkten dürft Ihr Euch folgende neue Charaktere und Dinos kaufen:

Rick:
100.000 Punkte

Gail:
100.000 Punkte

Tank:
120.000 Punkte

Oviraptor:
150.000 Punkte

Velociraptor:
150.000 Punkte

Inostrancevia:
160.000 Punkte

Allosaurus:
180.000 Punkte

Tyrannosaurus Rex:
150.000 Punkte

Triceratops & Compsagnathus: Wenn Ihr jetzt immer noch nicht genug von den sympathischen Riesenreptilien habt, könnt Ihr noch zwei weitere, besonders exotische Kaltblüter freispielen. Kauft alle oben aufgeführten Dinosaurier für die Spiel-Modi Dino-Duell und Dino-Collosseum. Für schlappe 200.000 bzw. 250.000 Punkte lassen sich daraufhin der Triceratops und der Compsagnathus erstehen.

18 WHEELER



Fünfte Park-Prüfung: Neben dem normalen Truckrennen bietet "18 Wheeler" auch die Möglichkeit, sich mit Einparken zu vergnügen. Keine leichte Aufgabe mit diesen riesigen Pötten! Wer trotzdem nicht genug vom Wenden in drei Zügen bekommt, kann eine versteckte fünfte Prüfung freispielen, indem er alle vier vorhergehenden Stufen gewinnt.

Sechste Park-Prüfung: Für die absolut eisenharten Rangierer unter Euch bietet der Trucker-Titel noch eine sechste Prüfung, die Ihr spielen dürft, wenn Ihr den Herausforderungen in der fünften Stufe gewachsen wart.

Der versteckte fünfte Trucker: Neben den vier 'normalen' stiernackigen Helden der Landstraße ist in "18 Wheeler" ein fünfter, geheimer Fahrzeuglenker eingebaut. Um den mysteriösen 'Nihonmaru' spielen zu können, begebt Ihr Euch in den Arcade-Modus. Wenn Ihr alle vier Level geschafft habt, steht Euch der fünfte Fahrer zur Verfügung. Wie lang Ihr gebraucht habt, oder wieviele Punkte Ihr erringen konntet, hat keinen Einfluß auf Nihonmarus Erscheinen.

Nihonmarus Geheimnisse: Nihonmaru unterscheidet sich von seinen gewöhnlichen Kollegen in zwei Punkten: Erstens bieten die Reifen seines speziellen Gefährts nicht so viel Grip wie die seiner Kollegen; es ist also Vorsicht in den Kurven geboten. Zweitens ändert sich das Gewicht seiner Ladung mit jedem Mal, wenn er ins Rennen geht.

Bonus-Truck: Neben einem versteckten Kraftfahrer gibt es auch noch einen Bonus-LKW. Mit diesem exquisiten PS-Giganten könnt Ihr allerdings nur den Arcade-Modus unsicher machen. Wählt diesen und haltet im Auswahlbildschirm die **Start**-Taste gedrückt. Jetzt drückt ihr zusätzlich noch

L+ R

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES



Killer-Cheat: Ober-Macho Duke benimmt sich in seinem neuesten Baller-Abenteuer wieder mal ziemlich daneben. Wie es sich gehört, hat Infogrames neben einem Haufen Unappetitlichkeiten auch eine Menge Cheats eingebaut. Mit dieser praktischen All-Inclusive-Kombination aktiviert Ihr gleich sämtliche Mogeleien auf einmal. Gebt im Cheatmenü einfach diesen ellenlangen Tastenbandwurm ein

L1 L2 R2 R1 L1 L2 R2 R1L1 L2 R2 R1 L1 L2 R2 R1 ● ● ● ● ✖ ✖ ✖ ✖ ■ ■ ■ ■ Select Select Select Select

Cheats:
Wer nicht alle Hilfen benötigt, sondern sich gezielt einige Kniffe herauspicken will, benutzt im Cheatmenü die folgenden Codewörter.

Unverwundbarkeit
L1 ■ ● ● ■ L1 L2

Alle Waffen
R2 X L1 ■ R1● L2

Doppelter Schaden
■ ■ ■ ● ● ● ✖

Unsichtbarkeit
L1 L1 L1 L1 L1 L1 R2

Level-Warp
● ✖ ■ ■ ✖ ● ■

Sicht aus der Ego-Perspektive
L2 R1 L1 R2 ● ✖ ■

Maximale Panzerung
L1 L1 R1 R1 ✖ ✖ ● ●

Kleine Köpfe
✖ L1 X R1 ✖ ✖

Große Köpfe
✖ ✖ R1 X L1 ✖

Duke mit kleinem Kopf
■ ✖ ● ● ✖ ■ ■

Duke mit großem Kopf
■ ■ ✖ ● ● ✖ ■

Outtakes
L1 L2 R1 R2■ ■ ● ●

Endsequenz
● R2 L1 ■ L2 ✖ R2

DANGER GIRL



Unsterbliche Engel: Sie sehen aus wie Charlies drei Engelchen, doch im Gegensatz zum Film haben diese Damen keine Garantie, aus allen Gefahren heil herauszukommen. Für Euch gibt es jetzt die einmalige Möglichkeit, den zauberhaften Damen Unsterblichkeit zu verleihen. Pausiert das Spiel und haltet **R1** gedrückt. Jetzt gebt Ihr diesen Geheimcode ein, der das Spiel weiterlaufen lässt, wenn Ihr alles richtig gemacht habt.

✖ ● ✖

Levelanwahl: Für die individuelle Wahl der eizelnen Stufen müsst ihr Euch ins Haupt-Menü begeben und die nachstehenden Tasten betätigen.

L1 R2 L2 R1 ● ■ ▲ ▲
L1 + L2 + R1+ R2

SILENT SCOPE

Zeit & Gesundheit: Die hochspannende Scharfschützen-Simulation lässt sich nicht lumpen, wenn es um die Belohnung fleißiger Zocker geht! Im Options-Menü des Spiels erscheinen zusätzliche Einstellungsmöglichkeiten, wenn Ihr in allen Schwierigkeitsgraden einmal durchgespielt habt. Macht Euch also ans Werk: Bis zu acht verfügbare Gesundheitspunkte sprechen für sich!

Noch mehr Zeit & Gesundheit: Wer es schafft, in sämtlichen Schwierigkeitsgraden das Spiel mehr als zweimal erfolgreich zu durchlaufen, kann sich auf unendlich viele Credits und dreißig zusätzliche Zeit-Einheiten freuen. Beide Goodies lassen sich wie gehabt im Optionsmenü freischalten.

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Springen erlaubt: Wer bei Konamis Leichtathletik-Simulation vergeblich Ausschau nach den Disziplinen von Hoch- und Dreisprung hält, der muss sich nur ein wenig gedulden und fleißig den Trial-Modus spielen. Solltet Ihr in diesem nämlich bei sämtlichen Wettkämpfen unter die ersten drei kommen, dürft Ihr Euch danach in den beiden genannten Sportarten nach Herzenslust austoben.

Stabhochsprung: Wenn die Hoch- und Dreisprung-Wettbewerbe aktiviert sind, könnt Ihr noch die Königsdisziplin der fliegenden Athleten erringen: den Stabhochsprung. Dazu müsst Ihr in den acht regulären Disziplinen Gold holen und mindestens Silber bei den beiden Sprungdisziplinen.

Give me more Huhn: Eine nicht ganz ernst gemeinte Herausforderung im Tontaubenschießen könnt ihr annehmen, wenn Ihr in allen Disziplinen Gold holt!

Street Fighter Alpha 3



SHIN-AKUMA: Der durchgeknallte Akuma ist neben M. Bison einer der wildesten Schläger des Prügel-Epos. Mit einem einfachen Trick lässt sich der Grobling in den mächtigen Shin-Akuma verwandeln, der sich schneller bewegt als die Normal-Ausgabe und darüberhinaus noch schmerzhafte Doppel-Feuerbälle schleudert. Bewegt im Auswahl-Bildschirm den Cursor auf Akuma und haltet die **Start**-Taste gedrückt. Jetzt wählt ihr Akuma mit dem **A**-Knopf aus.

KNALLHARTER ENDKAMPF: Einen extraharten Endkampf bekommt Ihr, wenn Ihr die World-Tour mit mehr als drei Millionen Punkten abschließt. Dann lauert nach den normalen Endfights noch ein superharter Gegner auf der unheimlichen Insel Gokuentou...

'FINAL BATTLE' GEGEN SHIN-AKUMA: Wer mal die Obermotz-Qualitäten von M. Bison und Shin-Akuma im direkten Vergleich antesten möchte, dürfte an diesem Cheat interessiert sein. Um eine letzte Schlacht gegen Shin-Akuma schlagen zu können, drückt man nach der Geschwindigkeits-Auswahl des 'Final-Battle'-Modus gleichzeitig die Tasten.

A+B+X+Y+L+R

ALTERNATIV-M. BISON: Ihr könnt mit einer veränderten M. Bison-Figur prügeln, wenn Ihr zuerst den 'World-Tour'-Modus mit einem im Spiel registrierten Charakter beendet. Jetzt zockt Ihr noch den Arcade-Modus auf Schwierigkeitslevel 8, ohne ein Continue zu verbrauchen. Nun begebt Ihr Euch entweder in den Trainings-, Arcade- oder VS-Modus und wählt M. Bison mit der **A**-Taste aus, während Ihr **Start** haltet.



Mit dem ultimativen Kraftpaket Shin-Akuma, besiegt ihr mit ein bisschen Übung jeden noch so trainierten Kampfsportler!

RAMPAGE THROUGH TIME

Power-Cheat: Um im Abriss-Unternehmen wirkliche Monstertaten vollbringen zu können, müsst ihr Euch in das Menü für Passwörter begeben. Wenn Ihr dort den Namen **JOSHS** eintippt, füllt sich Euer Power-Meter immer wieder auf und verleiht Euch so wahre Monsterkräfte. Habt Ihr die richtige Kombination eingegeben, springt das Spiel zurück in das Hauptmenü.

Monster-Movies: Im Cheatmenü könnt Ihr alle im Spiel enthaltenen FMV-Sequenzen bewundern, wenn Ihr im Passwörter-Bildschirm diese Zahlenfolge einhackt.

12345

SPYRO 3: YEAR OF THE DRAGON

Demo von Crash-Bash: Sony hat im dritten Ableger des Drachen-Dramas nicht nur eine Menge Bonus-Charaktere eingebaut, sondern auch eine abgespeckte Version des hauseigenen Spiels 'Crash-Bash' implementiert. Wenn Ihr wollt, dürft Ihr also gleich testen, was Ihr nach Euren Hüpfabenteuern spielt. Um die versteckte Demo zu aktivieren, beginnt Ihr das Spiel ganz normal und haltet im Start-Bildschirm folgende Tasten gedrückt.

R2+L1

Jetzt müßt Ihr nur noch den ■-Knopf betätigen und schon könnt Ihr loslegen. Viel Spaß beim Ausprobieren!

WWF: Smackdown 2

HEIMLICHE HELDEN: In THQs neuester Version der Ring-Rangelei gibt es eine elegante Methode, um sich von Anfang an alle Wrestler zugänglich zu machen. Erstellt einfach einen Kämpfer und tauft ihn auf den schönen Namen **heaven.**

AB IN DIE KISTE: Das Ziel beim Casket-Match, den Gegner einzusargen, ist relativ leicht zu erreichen, wenn man weiß wie´s geht: Benutzt die ●-und ✖-Taste, um Eure Kontrahenten in den Sarg zu befördern. Bevor der rausrollen kann, schließt Ihr den Sarg mit einem ✖-Schlag nach unten!

DOUBLE-TEAM: Wenn ihr beim 'Tag-Team'-Match den Gegner in Eure Team-Ecke drängt, führt ihr hiermit einen Double-Team-Move aus.

→ ● ↓ ●

HELL IN A CELL: Um bei diesem martialischen Spektakel nach draußen zu gelangen, müsst Ihr während dem Rennen die ■-Taste drücken und Euch so in die Banden in der Mitte hechten. Seid Ihr nach draußen gepurzelt, klettert Ihr mit **R-1** auf das Dach der Zelle und könnt von dort Euer armes Opfer mit machtvollen Moves eindosen.

PILEDRIVER AUF DEN TISCH: Beim Table-Match könnt Ihr es fiesen Wrestlern richtig einschenken: Rammt sie mit dem ●-Knopf auf den Tisch und setzt mit folgenden Tasten zum alles vernichtenden Piledriver an.

● + ↓

WRESTLER ON THE ROAD: Im 'Create-A-Stable'-Menü setzt ihr die Entrance-Zeile auf **Motorcycle Type 4**. Eure beiden Wrestler werden zusammen auf einer Maschine einfahren!



Packt Euren Gegner mit unserem Cheat richtig an! Der Sarg steht schon bereit um den Fleischberg fachgerecht zu entsorgen!

TISCH, LEITERN UND STUHL: Wenn Ihr lang genug im King Of The Ring-Modus besteht, erwartet Euch ein zünftiges 'Table, Ladders and Chair'-Match. Mahlzeit!

TOMB RAIDER - DIE CHRONIK PLAYER´S GUIDE, TEIL 1



Auch im fünften Teil der „Tomb Raider"-Serie warten wieder jede Menge knackiger Rätsel auf Euch. MAN!AC liefert die optimale Wegbeschreibung durch Rom und das U-Boot. Die Lösung für den Wolkenkratzer und die irische Insel findet Ihr in der nächsten Ausgabe. *sb*

Episode 1: Rom

In den Straßen Roms:

Lauft geradeaus und nehmt die erste Straße rechts zum Hof mit dem Brunnen. Erledigt den nervigen Dobermann mit ein paar gezielten Schüssen und geht rechts weiter. Nachdem Ihr den Schalter in der Gasse betätigt habt, geht's zurück in Richtung Startpunkt – haltet Euch aber diesmal links. Hier findet Ihr eine Treppe und an deren Ende einen weiteren Schalter an der Wand. Dreht Euch um, klettert den Steinblock hinauf und weiter hoch auf die Brüstung. Folgt dem Weg und überspringt die zwei Abgründe. Nun kommt Ihr zu einem Gang. Zerschießt das Glas des linken hinteren Fensters und klettert hinein, um auf die andere Seite zu springen. Links in dem Raum findet Ihr einen **Schlüssel**. Jetzt geht Ihr wieder zurück zum Hof mit dem Brunnen und könnt das dortige Tor öffnen. In dem Hof mit den Palmen lauft Ihr durch die gegenüberliegende Tür. Geht jetzt links in den Raum und Ihr erhaltet den ersten **Gartenschlüssel**. Erst dann marschiert Ihr weiter die Treppe nach oben. Hier legt Ihr mit Lara einen Seiltanz hin und überwindet so den Abgrund. Lasst Euch zur Straße hinunterfallen und nehmt den Weg nach links. In dem kleinen Hinterhof sammelt Ihr den Revolver ein und stoßt dann die blaue Tür zum Weinkeller auf. Hinter der Tür liegt das Zielfernrohr, welches Ihr sogleich mit dem Revolver kombiniert. Mit gedrückter L1-Taste visiert Ihr das Schloss des Holzverschlags an und bekommt so den zweiten **Gartenschlüssel**. Lauft wieder zurück zu der Stelle, wo Ihr Euch hinabgelassen habt, und lauft um den Garten mit dem Drachentempel herum. In dem kleinen Nebenhof setzt Ihr die zwei Schlüssel ein. Es folgt eine Zwischensequenz. Rechts neben dem Drachentempel gelangt Ihr über einen Gang zu einem weiteren Tempel. Lauft nahe genug heran und schießt mit dem Revolver einmal auf die große Glocke. Nun öffnet sich links vom Tempel ein kleines Tor. Klettert dort hoch und springt über den Abgrund (einfacher Sprung + gedrückte X-Taste!). Betätigt den Schalter: Das Haupttor des Tempels öffnet sich. Im Tempelgebäude angelangt, nehmt Ihr die rechte Tür und betätigt den Schalter. Dreht jetzt an der **Taube** und lauft in den rechten Raum und weiter nach oben. Lasst Euch am Rand des Wegs hinab und hangelt so gefahrlos an dem schwingenden Rammbock vorbei. Habt Ihr den Schalter in der Ecke nach unten gedrückt, lasst Ihr Euch nach unten fallen, um an der zweiten **Taube** zu drehen. Nun öffnet sich die Kammer unterhalb des Tempels. Nehmt das **Saturn-Symbol** auf und genießt die Zwischensequenz.



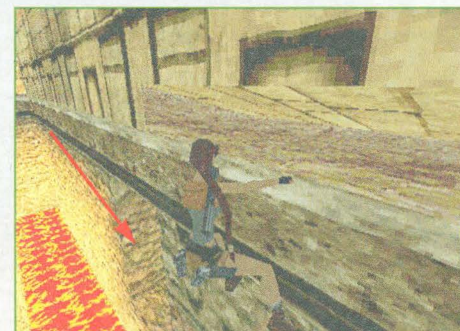
Trojanische Märkte:

Geht links in den ersten Raum und zerschießt die Kiste, um das **Brecheisen** einzusammeln. Lauft jetzt nach vorne zu dem Wellblechgatter auf der rechten Seite. Öffnet es mit dem Brecheisen und klettert dann nach oben. Nach dem Drahtseilakt geht's über die Plattformen nach links auf's Fenster und zum Ende der Brücke. Hier müsst Ihr nach rechts über die zwei Abgründe springen und Euch dann links um die Ecke auf die Plattform hinunterlassen. Nach dem nächsten Abgrund lasst Ihr Euch in den Hof mit dem Uhrwerk hinab. An der Säule rechts neben dem verschlossenen Tor könnt Ihr hochklettern. Habt Ihr Euch oben um die Ecke herumgehangelt, lasst Ihr los und rutscht auf den Mauerbogen. Nach rechts geht es über den Abgrund in einen Raum mit einem Seil. Zieht dreimal daran und springt zurück zum mittleren Mauerbogen. Den Bogen auf er anderen Seite erreicht Ihr mit einem Doppelsprung und gedrückter X-Taste. Nun zieht Ihr im Raum um die Ecke einmal an dem Seil und klettert in den Hof zurück. Dort, wo sich das riesige Zahnrad wegbewegt hat, könnt Ihr links in der Ecke nach oben klettern. Brecht das **goldene Emblem** aus der Fassung und setzt es in die Statue im Hauptraum. Vor der Kathedrale hat sich ein weiterer Weg geöffnet. Nachdem Ihr die Gasse entlang gelaufen seid, kommt Ihr zu einem Wasserbassin. Durchschwimmt es und gelangt so in den Raum mit der Römerspinne, der Ihr die Augen ausschießen müsst. Jetzt ist exaktes Timing gefragt: Sobald Euch die grünen Augen anvisiert haben, hört Ihr ein brutzelndes Geräusch. Danach verfolgt Euch der Kopf nicht mehr. Richtet Euch entsprechend aus und zückt den Revolver samt Laservisier. Wenn sich der Römer jetzt zum Schuss auflädt, springt Ihr zur Seite und zerschießt ihm die Augen. Ist das hässliche Ding zerstört, dürft Ihr das **Mars Symbol** aufsammeln. Jetzt öffnet Ihr den Gulli gegenüber vom Generatorraum (die andersfarbige Einkerbung dient als Griff). In der Kanalisation taucht Ihr in die obere schmale Röhre über der sich drehenden Turbine. Hier brecht Ihr das **Ventilrad** von der Röhre und begebt Euch zurück zum Generator. Setzt das Rad dort ein und dreht daran. Nun ist die Turbine in der Kanalisation ausgeschaltet und Ihr könnt in die tiefer gelegene Röhre tauchen. Dort gleitet Ihr rechts bei den zwei Turbinen nach oben und schaltet diese mit dem Generator ab. Jetzt könnt Ihr Euren Tauchgang ohne lästige Strömung fortsetzen. Oben angekommen, erwartet Euch ein **bronzener Römer**. Sammelt die Schrotflinte auf und achtet beim Kampf auf die Blitz-Attacken des Römers. Nachdem Ihr ihn erledigt habt, klettert Ihr über das zerbrochene Relieffenster aus der Kathedrale. Springt ins Bassin und taucht nach links durch den nun geöffneten Tunnel. Wenn Ihr das **Venus-Symbol** aufgesammelt habt und aufgetaucht seid, erwartet Euch eine Zwischensequenz.

Die **Drachenköpfe** sind mit der richtigen Technik schnell erledigt: Weicht den Feuerbällen mit seitlichen Sprüngen aus und ballert immer auf den Kopf der sich gerade zum Schuss auflädt (wechselt mit der L1-Taste zwischen ihnen). Setzt die Symbole ein und springt über die Plattformen zum Artefakt. Nach einer Zwischensequenz geht's ins Kolosseum.

Das Kolosseum:

Lauft den Gang entlang bis dieser sich verjüngt. Nun brechen unter Euch die Bodenplatten weg und Ihr müsst rennen, um nicht in die Lava zu fallen. Springt vor der letzten Platte auf die andere Seite. Lasst Euch nun (mit gedrückter X-Taste) bei der Lava hinunter und hangelt Euch nach links weiter um die Ecke. Dort kommt Ihr zu einem Vorsprung, bei dem Ihr einen Schalter drückt. Jetzt zurück, und die Tür öffnet sich. Rutscht die Bahn hinab in den Kerker, wo ein Löwe auf Euch wartet. Wenn Ihr den Schalter dort unten betätigt, müsst Ihr gegen einen wei-



In dieser kleinen Höhle befindet sich der Schalter für das Verließ im Kolosseum



teren Löwen kämpfen, bevor es in den nächsten Raum geht. Klettert nun die Wand im zweiten Verlies nach oben und nehmt den **Edelstein** vom Sockel. Im folgenden Raum tötet Ihr den Gladiator und lauft die Schräge nach oben. Ein kleiner Raum öffnet sich und Ihr findet einen Schalter (Vorsicht: Ein weiterer Römer stellt sich Euch in den Weg). Wenn Ihr die Uzis haben wollt, lauft Ihr die nächste Schräge nach oben. Bevor Ihr sie jedoch einsammeln könnt, müssen noch ein Gladiator und ein Löwe getötet werden. Jetzt betretet Ihr den großen Raum auf der mittleren Ebene. Geht zur Plattform in der Mitte und springt mit Anlauf und gedrückter X-Taste links zum Vorsprung. Lauft dort entlang und lasst Euch am Ende hinab. Über die Treppen gelangt Ihr an das Seil. Zieht dreimal an diesem, und eine Säule fährt oben in der Mitte der Höhle aus dem Boden. Nun müsst Ihr unter Zeitdruck nach oben klettern. Springt mit einem Seitwärtssalto nach rechts und lauft nach vorne. Springt im Lauf auf die höher gelegene Plattform und mit einem weiteren Sprung auf die nächste Ebene. Ein dritter Hüpfer bringt Euch auf den Vorsprung; Ihr müsst schnell weiter, um auf der Säule die **Edelsteinfassung** abzugreifen (kombiniert es mit dem Edelstein). Rechts von Euch öffnet sich eine Tür, wenn Ihr auf sie zugeht – durchquert sie. Nach der Zwischensequenz benutzt Ihr die Tür nach der Schräge und setzt den Edelstein ein. Dreht Euch mit einer flinken Rolle und springt zurück, bevor Ihr in die Lava fallt. Auf der Plattform dreht Ihr Euch um und springt in die kleine Höhle. Hangelt nun links herum zum nächsten Abschnitt. Seid Ihr aus der Grube geklettert, wollen Euch ein Gladiator und ein Löwe den Garaus machen. Lauft jetzt geradeaus weiter, sammelt den **Schlüssel** vom Boden auf und benutzt ihn gleich in der Tür daneben. Nachdem Ihr den hammerbewehrten Römer beseitigt habt, klettert Ihr durch das kleine Fenster und holt Euch den **Schlüssel** für die nächste Tür. Lasst Euch hier die Schräge hinab, und beendet das Rom-Level mit dem Herausbrechen des Steins.

Episode 2: Das U-Boot

Die Basis:

Lauft den Gang bis zur Lagerhalle hinunter. Unterhalb des Kontrollraums befindet sich ein Schrank, in dem Ihr einen **silbernen Schlüssel** findet. Ein Stück rechts neben der Tür durch die Ihr die Halle betreten habt, gibt es eine zweite Tür, die Ihr mit dem Schlüssel öffnet. Wenn Ihr die zwei Wachen im Kontrollraum erledigt habt, hinterlässt eine davon eine **ID-Karte**. Durchsucht im Kontrollraum den Schrank und kommt so an die **Uzis**. Mit der ID-Karte öffnet Ihr die beiden anderen Türen unten in der Lagerhalle. Benutzt den rechten Aufgang. Von der Ballustrade aus springt Ihr auf den grauen Container. Klettert auf die höher gelegene Box und springt nach links auf die folgenden Container. Ein dritter Sprung bringt Euch auf die Boxen, von denen aus Ihr die Ballustrade auf der anderen Seite erreichen könnt. Achtet auf den Kran, der Euch bei Eurer Kletterpartie verfolgt. Drüben angekommen öffnet Ihr die Tür und es folgt eine Zwischensequenz.

Nachdem Ihr die zwei Wachen beseitigt habt, lauft Ihr links in den Gang und ins Freie hinaus. Links an der Tür benutzt Ihr die ID-Karte, um die Tür zu öffnen. Die Wache im Generatorraum hinterlässt nach Ihrem Ableben einen Schlüssel. Lauft zurück in die Halle und den anderen Gang nach oben, wo Ihr die Tür jetzt aufschließen könnt. Nach der Zwischensequenz lasst Ihr Euch in den Hof hinunter und benutzt die Karte abermals, um die Schiebetür zu öffnen. Nachdem Ihr den Hund erledigt und die Schränke durchsucht habt (hier findet Ihr eine **Sicherung**, Revolver und Laseraufsatz), geht es über die Tür zurück zum Generator, wo Ihr die fehlende Sicherung einsetzt. Im Raum nach der geöffneten Tür drückt Ihr den Schalter, um den Kran zu drehen und über den aufgehängten Behälter auf das Deck des U-Boots zu gelangen. Zuvor solltet Ihr jedoch die zwei Scharfschützen mittels Revolver (kombiniert mit Laserzielerfassung) aus den Fenstern knallen.

Das U-Boot:

Nachdem Lara in den Schlafräumen gefangen genommen wurde, brecht Ihr den lockeren der vier Haltegriffe in der Mitte des Raums ab und öffnet mit diesem das Lüftungsgitter links hinten. Klettert nun an der Leiter rechts vom zweiten Ventilator nach oben. Dort geht Ihr in die Hocke, lasst Euch mit gedrückter X-Taste in den Schacht hinab und hangelt links herum, wo eine weitere Leiter nach oben führt. Beim nächsten Abgrund vollführt Ihr dieselbe Prozedur noch einmal (achtet auf die Stromkabel), um im mittleren Schacht das Gitter am Boden zu öffnen. Dort findet Ihr im Schrank eine **Batterie(-)**.



Von hinten schleicht Ihr Euch an den Koch und gebt ihm eins auf die Rübe

Jetzt wieder zurück in den Schacht und weiter nach oben. Nach der Zwischensequenz kommt Ihr in die Kombüse. Nun schleicht Ihr Euch (mit gedrückter R1-Taste) auf den Koch zu und erledigt ihn mit dem Brecheisen (X drücken, wenn Ihr hinter ihm steht). Falls er Euch entdeckt, klettert Ihr einfach noch mal in den Schacht. Nehmt dem Koch den **bronzenen Schlüssel** ab, um weiter in einen Lagerraum zu kommen. In den Regalen findet Ihr einen weiteren **Schlüssel** für die andere Tür. Zudem habt Ihr jetzt endlich Eure Pistolen wieder. Nachdem Ihr in der Offiziersmesse die drei Gangster erledigt habt, geht's nach links weiter. Öffnet die Luke am linken Ende des Gangs und klettert nach oben. Die zwei Wachen sind schnell beseitigt und Ihr dürft die Shotgun aufsammeln. Oben auf den Kisten liegt zudem das **Atemgerät**.

Jetzt wieder zurück zur Offiziersmesse und in die andere Richtung weiter (die Luke rechts neben dem Fernseher öffnen). Geht rechts in den Lagerraum und tötet den Wachmann. Klettert jetzt rechts auf die Kiste hoch und öffnet die Luke über Euch (stellt Euch an den Rand der Kiste und springt mit gedrücktem X-Button nach oben). Nachdem Ihr zum anderen Ende des Schachts gekrochen seid, erhaltet Ihr die zweite **Batterie(+)**, die Ihr mit der ersten kombiniert. Lasst Euch jetzt hinten in den Schacht hinab. Dort gelangt Ihr über eine weitere Luke in den Torpedoraum. Klettert am anderen Ende nach oben und geht in den ersten Raum rechts. Die getötete Wache hinterlässt Euch das Tauchgerät - kombiniert es mit dem Atemgerät und der Batterie. Im Raum links hinten setzt Ihr das Gerät in den Taucheranzug ein.

Tiefseetauchen:

Gleitet nach vorne in den schmalen Weg. Im etwas größeren Bassin taucht Ihr in den verrosteten Behälter hinab. Unbedingt vorher speichern! Nach einigen Räumen findet Ihr die **Speerspitze** und seht Euch eine Zwischensequenz an. Leider ist Laras Anzug beschädigt worden und Ihr habt nur noch kurze Zeit, um zurück zum U-Boot zu kommen. Schwimmt nach links und lasst Euch von der Strömung treiben. Jetzt nur noch links um die Ecke und Ihr könnt hoch zur Einstiegsluke tauchen.

Das sinkende U-Boot:

Auf dem Weg in die Offiziersmesse begegnen Euch wieder ein paar Bösewichte – seid also vorsichtig. Im Lagerraum links vor der Messe findet Ihr die Uzis. Nachdem Ihr das unter Strom gesetzte Wasser durch Springen von Tisch zu Tisch überwunden habt, nehmt Ihr dem bösen Buben seine **ID-Karte** ab. Leider müsst Ihr wieder zurück auf die andere Seite. Nach der Stelle mit dem brennenden Öl lauft Ihr rechts weiter und öffnet die Luke. Seid Ihr zwei Ebenen emporgeklettert, kommt Ihr in den Kommandoraum. Eines der vier hölzernen Lüftungsgitter hängt lose herab. Stellt Euch auf den Tisch davor und zerschießt es (in die Luft springen und ballern). Kriecht nach links in den kleinen Lagerraum und springt mit gedrückter X-Taste an der linken Wand nach oben. So deaktiviert Ihr mit dem Schalter die Spannung auf den Stromkabeln. Geht jetzt zurück in den Kommandoraum. Dort öffnet Ihr das Schott und erhaltet den **Quartierschlüssel** des Admirals. Nun lauft Ihr den Gang zurück, holt Euch rechts aus dem Raum eine Sauerstoffflasche und aus der Kajüte in der darunter gelegenen Ebene eine Zweite; dann geht's zurück zum Admiral. Klettert dort die Leiter empor und setzt beide Flaschen ein. *sb*

DRIVER 2

PLAYER´S GUIDE, TEIL 1





"Driver 2" ist wie der Vorgänger ein hartes Stück Arbeit und darüber hinaus äußerst umfangreich. In dieser und der nächsten Ausgabe wollen wir Euch deshalb hilfreiche Tipps zu den Missionen und zum allgemeinen Spielablauf geben. Und nun gebt Gummi! *os*

Allgemeine Tipps

Fahrschule:

Wer in "Driver" noch keine Erfahrung mit den schaukelnden Hubraumriesen gesammelt hat, sollte in der 'Spritztour' erstmal stressfrei üben.

Beschleunigen: Drückt die Kreis-Taste für einen rauchenden Burnout. Haltet den Button für etwa zwei Sekunden und wechselt dann übergangslos zum X-Knopf (normales Gas). Auf diese Weise beschleunigt Ihr die schwerfälligen Vehikel am schnellsten.

Kurvenfahrt: Für normale 90°-Grad-Turns genügt Gas wegnehmen in Kombination mit hartem Einlenken. Sobald der Bolide in die gewünschte Richtung blickt, gebt Ihr erneut Gas. Müsst Ihr einen Flüchtigen durch enge, rechtwinklige Gassen verfolgen, hilft folgende Taktik: Gebt Vollgas, schlagt das Steuer sanft ein und betätigt den Burnout. Wiederholt diese Prozedur an der nächsten Ecke.

Anhalten: Benutzt zuerst die normale Bremse, um die Geschwindigkeit zu reduzieren. Seid Ihr kurz vor dem Stillstand, wechselt zur Handbremse, da Ihr sonst automatisch den Rückwärtsgang einlegt..

Schnelles Wenden: Seid Ihr in voller Fahrt, dann schlagt das Steuer hart ein und drückt die Handbremse. Kurz bevor Ihr in die gewünschte Richtung blickt, löst Ihr die Bremse und gebt Vollgas. Aus dem Stand benutzt Ihr den Burnout in Kombination mit einem harten Lenkmanöver.

Polizeischule:

Die Intelligenz der Cops hat im Vergleich zum Vorgänger deutlich zugelegt. Einfaches Abdrängen oder Irreführen mit einer schnellen Wende funktioniert nicht mehr – die Polizeistreifen stürzen sich wie ausgehungerte Hyänen auf Euch und lassen erst ab, wenn ihre Fahrzeuge (oder Eures) Schrott sind. Erste Regel: Hängt die Cops ab! Dies macht Ihr am effektivsten mit gewagten Slalomfahrten durch den fließenden Verkehr. Überholt dabei vorausfahrende Autos so nah wie möglich, schert danach hart ein und versenkt das nächste Fahrzeug von der anderen Seite. Eure Verfolger ahmen Eure Lenkbewegungen nach und crashen dabei in die unbeteiligten Wägen. Die zweite Möglichkeit, übereifrige Gesetzeshüter abzuhängen, bietet sich bei Straßensperren. Haltet nach einer Lücke an der Seite der Blechbarriere Ausschau. Prescht mit Volldampf hindurch und lenkt Richtung Fahrbahnmitte. Danach sollten die Verfolger ungebremst in die Sperre knallen. Da Ihr in "Driver 2" die Autos nahezu beliebig wechseln könnt, steht Euch noch eine weitere Variante offen: Killt die Cops! Lasst Euch dafür von hinten so lange rammen (verursacht den geringsten Schaden), bis der Polizeiwagen mit kläglichem Sirenengeheul den Geist aufgibt. Steigt anschließend aus und sucht Euch ein frisches Gefährt.

Von Chicago nach Havanna (CD 1)

Mission 1: Ein guter Tipp

Ein simpler Auftrag zum Aufwärmen Eurer empfindlichen Fahrerhände. Ihr müsst lediglich innerhalb von knapp drei Minuten zu dem auf der Karte markierten Punkt gelangen.

Mission 2: Finde den Zeugen

Verfolgt die flüchtende blaue Limousine mit dem Zeugen drin. Versucht nicht, Euer Ziel zu rammen oder aufzuhalten. Alles was Ihr tun müsst, ist dem Auto zu folgen und zuzusehen, wie der Typ mit dem Zug entkommt.

Mission 3: Jagd auf den Zug

Hier müsst Ihr den Zug bis zur nächsten Haltestelle verfolgen. Da die Bahn (hellgelbe Markierung auf der Karte) immer dieselbe Route fährt, könnt Ihr nach einigen Versuchen vor dem Zug herfahren. Achtet darauf, dass Ihr nicht zuweit voraus düst, sonst müsst Ihr die Mission von vorne beginnen. Steigt am Zielpunkt aus und rennt die Treppe auf der linken Seite nach oben zum Bahnsteig.

Mission 4: Heiße Ware

Hier dürft Ihr Eurem Daumen mal eine Pause gönnen, da nur ein roter Wagen zu beschatten ist. Achtet auf den Balken am oberen linken Rand und haltet gleichmäßigen Abstand. Achtung: Das Fahrzeug hält an einer roten Ampel, stoppt dort rechtzeitig.

Mission 5: Zum Versteck

Nach der Trennung von Eurem Kollegen Jones müsst Ihr in Euer Versteck flüchten. Wichtig: Schüttelt vor dem Ziel die Bullen ab!

Mission 6: Jagd auf den Einbrecher

Steigt in die Limousine (nicht in den Van) und nehmt die Verfolgung auf. Dieser Auftrag ist bei jedem Neustart wieder spannend, da der Flüchtende jedesmal eine andere Route einschlägt.

Mission 7: Caines Lager

Sucht einen Weg aus dem verwinkelten Komplex, haltet Euch dabei zuerst in nördliche Richtung. Sobald ein Transporter die Verfolgung aufnimmt, brettert Ihr am Zaun entlang nach Süden. An der nächsten Möglichkeit müsst Ihr links abbiegen und erneut durch ein kleineres Lager Richtung Norden ins Ziel flüchten.

Mission 8: Bye, Bye Chicago

Die erste Fahrt bei Nacht. Rast einfach mit Vollgas zum markierten Bahnhof.

Mission 9: Folge der Spur

Folgt dem tätowierten Typen im grünen Wagen in gebührendem Abstand.

Mission 10: Entführe den Transporter

Rammt den Laster solange, bis der Fahrer den Wagen verlässt. Steigt in den Transporter und befördert ihn zum Versteck. Steigt dort aus und öffnet die Garage mit dem Schalter an der linken Seite. Parkt den Laster und schließt das Tor.

Mission 11: Stopp den Transporter

Setzt Euch vor den Sprengstofflaster und lasst Euren Wagen von hinten rammen, bis der Transporter anhält. Bringt anschließend den Laster vorsichtig in Euer Versteck.

Mission 12: Der Hinweis

Verfolgt die Autos anhand der Karte. Sobald Ihr ihnen zu Nahe kommt, beginnen sie zu flüchten. Rammt die Wägen, bis sie Schrott sind, steigt aus und durchsucht sie. Im vierten Wagen findet Ihr schließlich die gesuchten Hinweise.

Mission 13: Flucht zur Fähre

Holt Euch einen frischen Wagen und fahrt schnellstens zur Fähre. Gebt an der Rampe Vollgas und springt auf das Schiff.

Mission 14: Zum Hafen

Biegt an der Hafenausfahrt rechts in die Schleife. Durchquert den Tunnel und orientiert Euch anschließend an der Karte.

Mission 15: Zurück zu Jones

Steigt ins Auto und folgt der Straße am Ufer. Wechselt am Ziel in Jerichos Wagen.

Mission 16: Jerichos Fährte

Folgt dem Wagen in gebührendem Abstand.

Mission 17: Jerichos Flucht

Steigt in den Wagen rechts vorne, verfolgt Jericho und rammt ihn solange, bis sein Auto den Geist aufgibt. Steigt anschließend in das demolierte Fahrzeug.

Mission 18: Die Brasilianer

Ihr müsst lediglich den Zielort erreichen. Meidet die brasilianischen Gangster (weiße Fächer auf der Karte) und schüttelt sie im Bedarfsfall ab.

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Wie üblich versuchen wir Codes zu vermeiden, die nur auf neueren Modulen funktionieren oder die keinen praktischen Nutzen haben: Die Klamottenfarbe der Hauptfigur zu verändern, ist zwar prinzipiell witzig, bringt aber im Spiel letztlich nichts.

MR DRILLER

BEMERKUNGEN	CODE
Luft	D00CD260 0080
	800CD260 0000
	D00CD260 0080
	800CD262 0000
	D00CD210 FFFF
	800CD210 0001
Leben	D00CCAEC D870
	800CCAEC 0000
	D00CCAEC D870
	800CCAEE 0000
Unverwundbar	D01F3998 0001
	301F3998 0000

NIGHTMARE CREATURES 2

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	D0072A10 0148
	80072A10 0000
Luft	D0066328 04EC
	80066328 0000
Levelwahl	300BA034 0001
Pistole	300AB55C 0001
Höllenfeuer	300AB562 0001
Gift	300AB565 0001
Dynamit	300AB56C 0001

SPIDER-MAN

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	D004B680 00DE
	8004B680 0000
	D004B680 00DE
	8004B682 0000
Levelwahl	300B5848 0001
Alles frei-schalten	800A6014 FFFF
	800A6016 FFFF
	800A6018 FFFF
	800A601A FFFF
	800A601C FFFF
	800A601E FFFF
	800A6020 FFFF
	800A6022 FFFF
	800A6024 FFFF
	800A6026 FFFF

TEAM BUDDIES

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	D11123BE 0000
	301123BE 0000
Munition	D00779E4 FFFF
	800779E8 0000
	D00779E4 FFFF
	800779EA 0000

STAR TREK INVASION

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	D0077F68 0120
	80077F68 0000
	D0077F68 0120
	80077F6A 0000
	D0077FDC 0120
	80077FDC 0000
	D0077FDC 0120
	80077FDE 0000

KOUDELKA

BEMERKUNGEN	CODE
Kein MP-Verlust	D008ACD4 FFFF
	8008ACE8 0000
	D008ACD4 FFFF
	8008ACEA 0000
Koudelka:	
Unendl. GP	801D13C0 270F
Unendl. MP	801D13D0 270F
Edward:	
Unendl. GP	801CF9C0 270F
Unendl. MP	801CF9D0 270F
James:	
Unendl. GP	801CDFC0 270F
Unendl. MP	801CDFD0 270F

PROFI TIPP

Ready 2 Rumble 2



Midways brachiale Comic-Boxerei verwöhnt Euch mit einem Stapel witziger Cheats und Geheimnisse. MAN!AC zeigt Euch, mit welchen Kniffen Ihr selbst die schrägsten Kostüme zu Gesicht bekommt. *us*

FETTE BEUTE: Euer Liebling ist zu schmächtig? Gebt folgenden Cheat im Auswählmenü ein (es ertönt eine Ringglocke als Signal) und schon wuchern die Pfunde:

→ ↗ ↓ → R R L

RADIKAL-DIÄT: Soll Euer Boxer lieber etwas Fett verlieren und als Leichtgewicht durch den Ring schweben? Versucht es mit folgender Kombination:

→ ↗ ↓ → R L

DICKE DINGER: Reicht Euch die Reichweite nicht, zaubert dieser Code Riesenhandschuhe an die Kämpferhände:

← → ↑ ↓ R L

ALL YOU ZOMBIES: Speziell für "Resident Evil"-Fans eignet sich dieser Gag. Damit sieht Euer Boxer aus, als ob er direkt aus der Gruft kommt.

← ↑ → ↓ R R L

KOSTÜMKLAMAUK

Stellt Ihr vor dem Spielstart Tag und Monat auf typisch amerikanische Feiertage ein, bekommen manche Kämpfer zeitweilig ein spezielles Outfit spendiert:

Joey T. als Riesenbaby:
01.01.

Lulu Valentine in Strapsen:
14.02.

Ringrichter als irischer Kobold:
17.03.

Mama Tua als Playboy-Bunny:
23.04.

G.C. Thunder als 'Uncle Sam':
04.07.

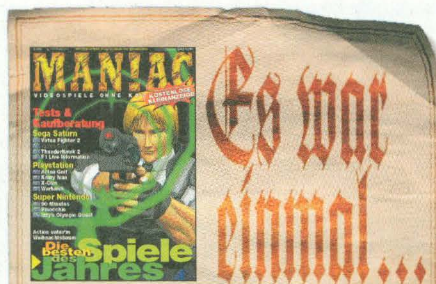
J.R. Flurry als Skelett:
31.10.

Selene Strike als Elf und Rumbleman als Schneemann:
25.12.





Kleine Horror-Schau: Ob Lulu Valentine als modernder Kadaver (links) oder Mama Tua als Sex-Objekt (rechts) – beides ist kein schöner Anblick.

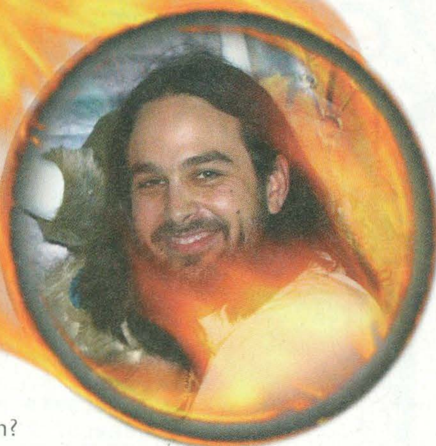


MAN!AC vor fünf Jahren

Kaum zu glauben: Trotz der geballten Präsenz von 32-Bit-Konsolen gingen immer noch knapp die Hälfte der Auszeichnungen in unserer jährlichen Endabrechnung ('Die besten Spiele des Jahres') an die altehrwürdige 16-Bit-Generation. Das allmähliche Verschwinden von SNES, Mega Drive & Co. war dennoch unübersehbar: Der Aktuell-Teil stand im Zeichen von Playstation, Saturn und 3DO – von 16-Bit-Neuheiten keine Spur. Immerhin tummelten sich im 30-seitigem Testteil noch einige Bitmap-Perlen wie "NHL Hockey '96" (SNES) und "NBA Live '96" (SNES, MD). Das Highlight der Ausgabe 1/96 war jedoch Segas grandioser Polygon-Prügler "Virtua Fighter 2", bei dem selbst Saturn-Gegnern die Spucke wegblieb.

DAS JÜNGSTE GERICHT

Kudo Tsunoda, (Executive Director, 3DO)



Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Die "Strike"-Serie (EA, 1992-1999)

"Ich stand schon immer auf Heli-kopter-Spiele. Die 'Strike'-Serie begann auf den 16-Bit-Konsolen richtig gut, leider frustrierten die späteren Teile auf nachfolgenden Hardware-Generationen ohne Ende. Immerhin dienten mir die 'Strike'-Titel als brauchbare Inspirationsquelle für 'Army Men: Air Attack 2'."

2. Spice World (Sony, 1998)

"Was für eine Enttäuschung! Dieses Spiel hatte soviel Potenzial – es waren ja immerhin die Spice Girls dabei. Wie konnte jemand diesen brillanten Titel nur so vermurksen? Es bricht mir jedesmal das Herz, wenn ich 'Spice World' einlege und diese schlampige Umsetzung eines perfekten Spielkonzepts sehen muss."

3. Nagano Winter Olympics (Konami, 1998)

"Ich wollte schon immer mal ein Spiel zocken, das actionreiche und 'erholsame' Wintersport-Disziplinen vereint. Aber 'Nagano Winter Olympics' war eine einzige Enttäuschung. Trotzdem bin ich ständig auf der Suche nach einem neuen Winter-Olympiade-Titel. Vielleicht klappt's ja bei den nächsten Wettkämpfen in zwei Jahren."

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

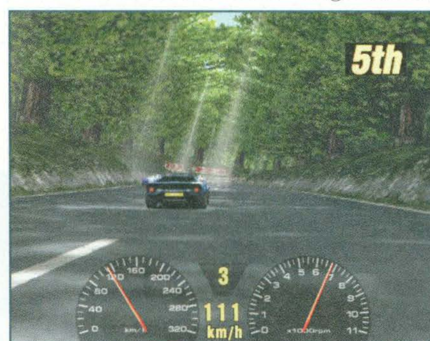
Im Gegensatz zu Dreamcast-Anzeigen mit oft winzigen Screenshots protzt diese PS2-Werbung von "Bust a Move: Dance Summit 2001" mit einem gigantischen Bildschirmfoto. Neben hübschen Hosen-Texturen erkennt Ihr aber auch pixelige Baumhintergründe – fast wie in alten PSone-Zeiten.



NexTTime 2/2001

ERSCHEINT AM 3. Januar

Nach der Start-Offensive auf der Playstation 2 folgt nächsten Monat ein ordentlicher Nachschlag. Gleich zwei Rennspiel-Knüller werden von uns als spielbare Version erwartet: Vor allem **Gran Turismo 3** (Bild) hat in den letzten Monaten unglaubliche grafische Fortschritte gemacht und scheint seinen genialen Vorgängern zur Ehre zu gereichen. Nicht weniger heiß ersehnt wird **Wipeout Fusion**, das für Speed-Overkill und Schwindelanfälle auf Sonys Flaggschiff sorgt. PSone-Abenteurer freuen sich auf Tests von **Legend of Dragoon** und der deutschen Action-Adventure-Hoffnung **Technomage**. Diese Ausgabe leider verpasst haben die Action-Spektakel **Half-Life** (Dreamcast) und Sin & Punishment (N64) – nächstes Mal müssen sie ihre Qualitäten im MAN!AC-Test jedoch unter Beweis stellen. Für Party-Stimmung sorgt darüber hinaus der schnellste Igel der Welt: In **Sonic Shuffle** müsst Ihr um Chaos Emeralds zocken und so die Erde retten. Arcade-Fans und Sammler fiebern schließlich unserem **Platinen-Special** entgegen.



JAPAN TOP 10



Platz	System	Titel / Genre	Hersteller / Status
1	GB	Tales of Phantasia Dungeon Rollenspiel	Namco nicht bekannt
2	N64	Custom Robo V2 Action	Nintendo nicht geplant
3	GB	Mario Tennis GB Sportspiel	Nintendo 2001
4	PS	Smash Court 3 Sportspiel	Namco 2001
5	PS	Fist of the North Star Action	Bandai nicht geplant
6	N64	Mario Tennis Sportspiel	Nintendo erhältlich
7	N64	Perfect Dark Action	Rare/Nintendo erhältlich
8	PS2	G1 Jockey 2 Rennspiel	Koei nicht geplant
9	PS	Hunter X Hunter Simulation	Konami nicht geplant
10	DC	Tricolor Crise Rollenspiel	Victor nicht bekannt